3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME集中营

一九九五
总8期
3



特稿：精华对战游戏
出招攻略

修罗之门

火炎之纹章

麦当劳之财宝冒险

侏罗纪公园Ⅱ

九四年 SFC 大评奖

世嘉
超任 文化谈

漫画·动画
电子游戏(三)
一福星与乱马

电子游戏软件
TV Game Software

“土星”探秘

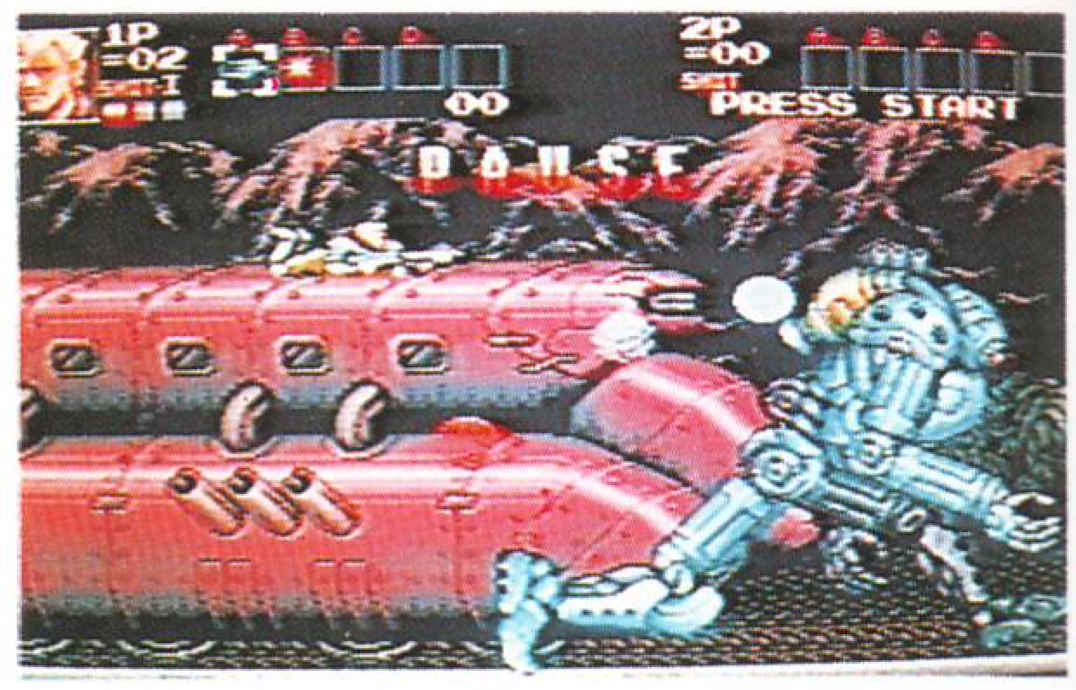
电玩大排档

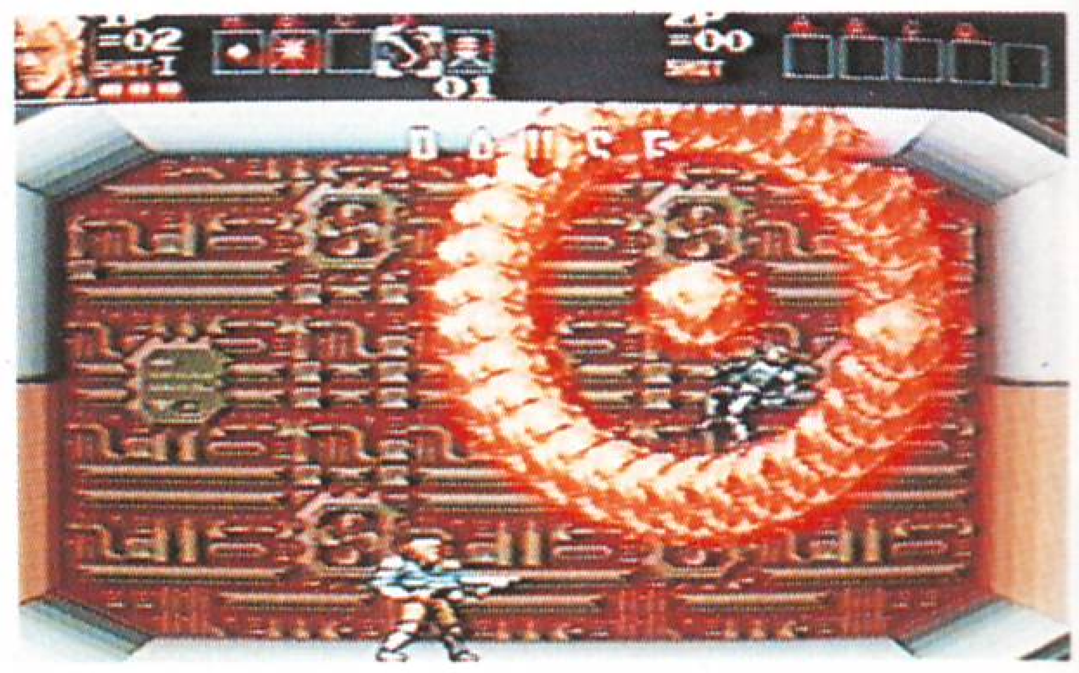
魂斗罗

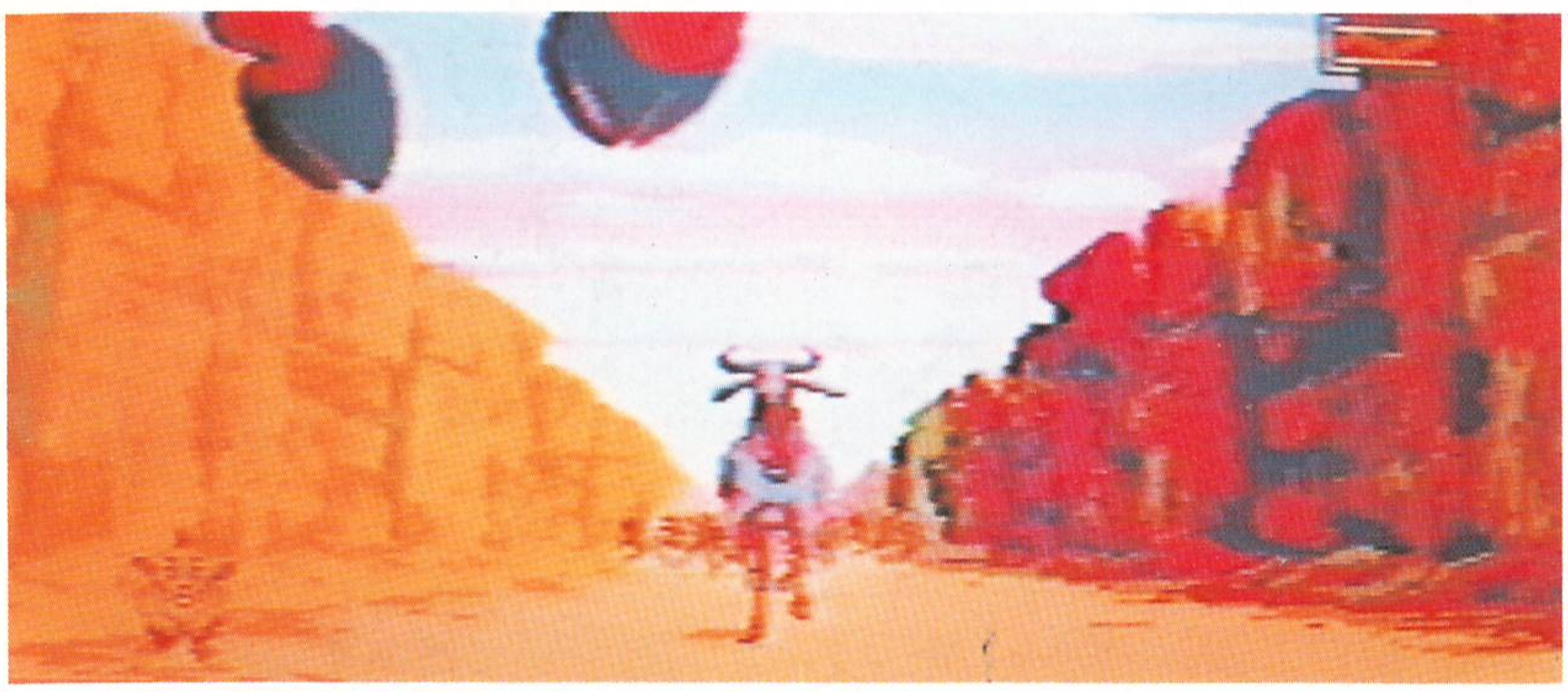



机种 MD	厂商 KONAMI	类型 ACT	容量 16M

KONAMI 的名作终于在 MD 上出现，无论内容还是系统设定在同名作品中都是最好的。游戏共有四位主角，且每位均有四种不同武器及一种爆弹，与其他不同的是以前用的武器在主角没死之前不会被冲掉，而且是可以存起来备用，主角还有血格设定与无难度选择同样使游戏难度降低。另外，多元情节与结局亦很独特。



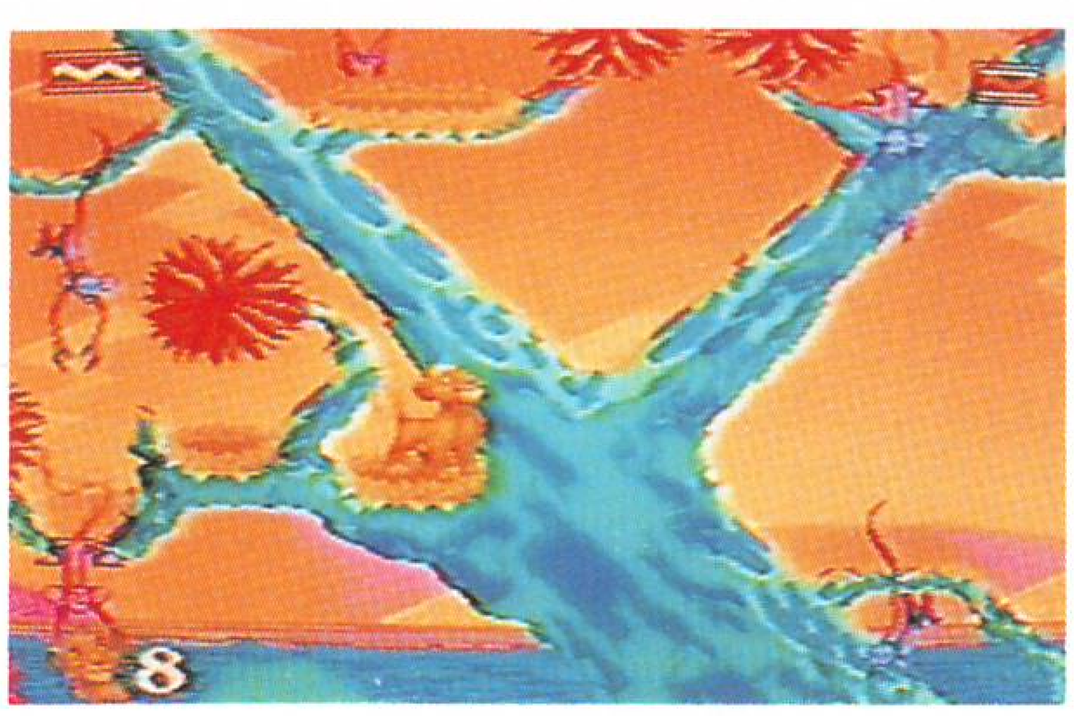
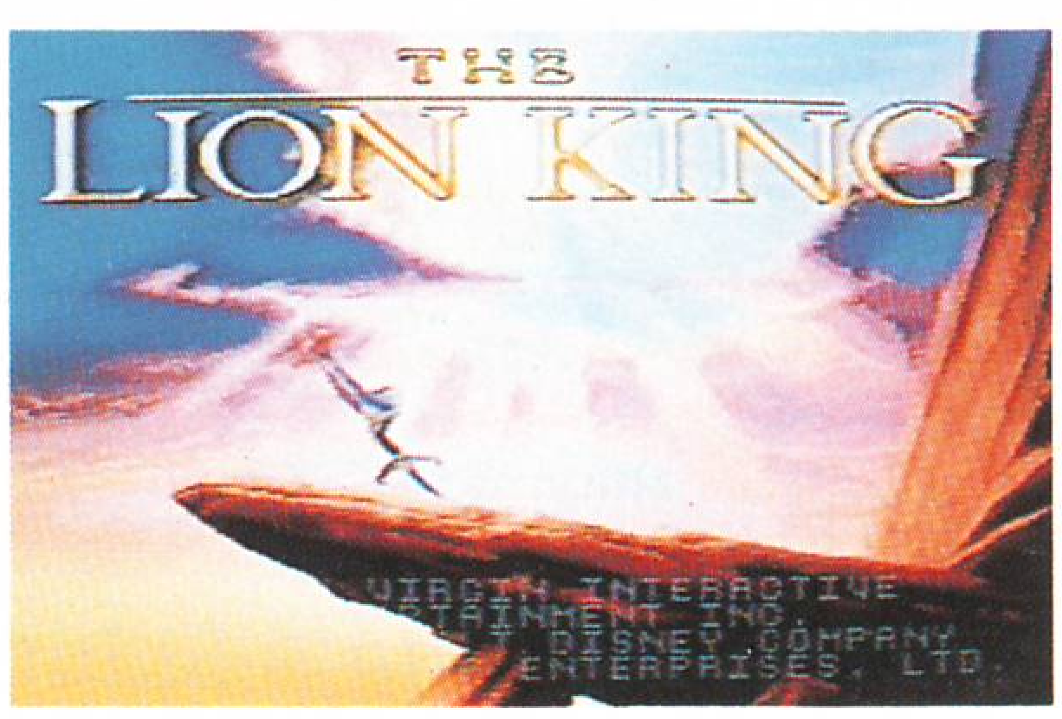



VIRGIN 公司为 MD 及 SFC 已做了许多非常好的软件，这部作品在 MD 及 SFC 上都有。游戏中无论活泼可爱的小狮子还是威风凛凛的狮王无不制作精细，操纵性及动作感均属一流，要想打通此游戏还须动些脑筋及高超的跳跃技巧。





机种 MD	厂商 VIRGIN
类型 ACT	容量 24M

狮王

电玩大排档

主编絮语

这期杂志的一件大事就是“大墙画廊征稿启事”。十个月来，不少玩友寄来他们创作的漫画，借以抒发苦闷，倾诉心声。电子游戏与漫画、动画本来即三位一体，希望更多的玩友能“拿起笔做刀枪”，投入到这个栏目 。叫“大墙画廊”当然不如“××斋”、“×梦画廊”来得浪漫和优雅，但既然加入“集中营”，在大墙上布置画展也是题中应有之义吧！

另一件大事是“九四年典藏本”四月份将向全国发行，保存了九四年杂志的精华部分，同时增补了近 1/3 的新内容，详情请见征订启事。

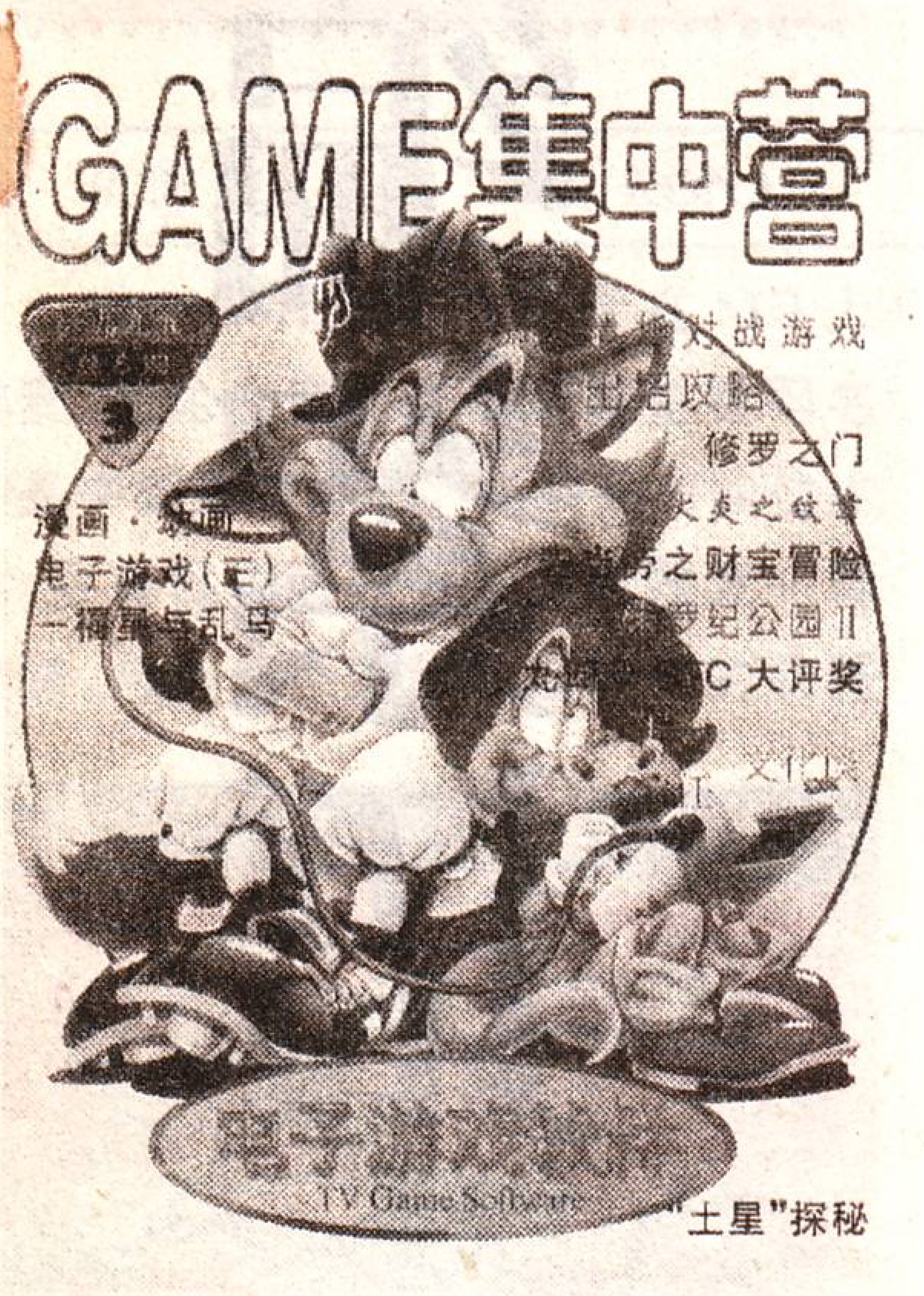
阿 King 因 XYM 画的“杂志全家福”而神气起来，每天端详画像喃喃自语：“多帅，真像！!”失恋的阴影似已消散。本期的“精华对战游戏出招攻略”是他苦干两个月的血泪之作。占地十六亩，占全部耕地的五分之一。某种程度可以说这期杂志的成败在于这篇特稿。阿 King 已立下军令状，一、玩友们如不喜欢，引咎辞职。二、如有错误，遗漏，扣他工资。

游戏方面除已刊登的梦幻之星Ⅳ外，近期世嘉似乎没有什么大牌之作问世。但可圈可点的游戏还有一些，象“侏罗纪公园Ⅱ”，比Ⅰ代难度上又有所增加。“麦当劳之财宝大冒险”是个轻松的动作游戏。“修罗之门”推出已有一段时间，是个带有 RPG 因素的 SLG 游戏，似乎没有得到应有的重视。

“世嘉超任文化谈二”通过对世嘉与超任游戏制作风格的比较，更进而探讨东西两种文化的内在差异，是一篇有较强文化内涵的文章。作者认为，RPG 代表了东方人勤勉、韧性、追求思想底蕴的风格。因而任天堂——制作 RPG 的行家——受到日本以至东南亚整个儒家文化圈的喜爱。世嘉游戏大部分移植自街机，以动作、对战、冒险类为主，刺激、火爆、动作感强成为世嘉游戏的一大特征。即使是世嘉制作的 RPG，风格也是简明，难度偏低，篇幅略短。因而适合了欧美娱乐者的口味。作者以为超任和世嘉代表了东西方不同文化类型，并无高低贵贱之分。但哪一种风格，哪一种类型更适合电子游戏这种娱乐样式，或者说谁将成为未来游戏节目的主流呢？我们期待作者能拿出有关探讨这一重大课题的大作来。

年初以来市场出现一本印刷装帧粗劣的所谓“GAME 集中营精华本”。（每册 4.80 元）经查系“GAME 集中营”第一辑的盗印本。此事令人疑不可解，在此移樽就教于盗版商。本志自创刊以来，一直为衣食奔波，发行量亦有限，似乎不够被盗资格。譬若穷人家无宿粮，小偷亦要光顾吗？如确需盗版，以理度之，亦应盗印发行逾百万的“×友”，“×者”。等而下之，亦应盗印发行三十万册的“××知识”（有教唆之嫌），或待本刊发行量赶上以上诸刊再盗亦不迟，何必不风流处却风流！齐高帝曾说：“不可无一，不可有二”。孔子称赞颜回：“不二过”，愿盗自勉。不欲“严正声明”，立此存照可也。

95·3期



月　刊
每月 14 日出版
编辑出版　《电子游戏软件》杂志社
主　　编　熏　风
副 主 编　丁　展
美　　编　苏　人
封面设计　王　跃
刊号　CNII－3505/TP　ISSN 1006－5032
印刷　北京新华印刷厂
彩印　北京新华彩印厂
订阅　全国各地邮局
邮发代号　82－648
社址　北京东城区沙井胡同 15 号《电子游戏软件》杂志社
邮编　100009
电话　(01)4041576
定价:4.50 元

电子游戏软件

编者絮语 …… 1

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 4
日本 GAME 界面面观(一):年末商战,街机新作 …… 40
电刑室手记 …… 80

紧急通缉令

大墙画廊征稿启事 …… 6
94 年《电子游戏软件》(GAME 集中营)典藏本征订 …… 34

世嘉世家

修罗之门(MD) …… 7
麦当劳之财宝冒险(MD) …… 14
侏罗纪公园Ⅱ(MD) …… 16
太阁立志传(MD) …… 18

天堂任鸟飞

火炎之纹章(FC) …… 10
龙珠 Z－超赛亚人传说·简明攻略(SFC) …… 19

蓦然回首

'SFC 节目大评奖揭晓 …… 21
电子游戏节目十年(四)
孤军奋战——创业期的世嘉 …… 23
三国纵横谈·八
制霸〈三国〉(FC)的 NAMCO …… 67

GAME BAR

目 录

新游戏夜话

钢铁雄师、鹿鼎记 …… 31

闯关族的家

二手货市场 …… 36
闯关族的家 …… 64
玩友俱乐部 …… 72

特辑

精华对战节目出招攻略

…… 41

大 视 野

超任世嘉文化谈(二)

世嘉与超任软件风格比较 …… 57

土星探秘 …… 62

秘 技 天 地

秘技·偏方 …… 58

电玩大排档

赌城(MD)、幽游白书(SFC)
天使之翼(SFC)、西部枪神(SFC) …… 68

新手培训车间

游戏机进化论·第1讲 …… 70

三 栖 人

漫画·动画·电子游戏(三)

福星与乱马 …… 76

上期要目

世纪末的战争
——次世代 FIGHTERS
新创世纪完全攻略
EX 机动战神
勇者斗恶龙
梦幻之星Ⅳ(下)
世嘉四十部游戏龙虎榜
世嘉五代制式探秘
94年PC－GAME一瞥
漫画·动画·电子游戏
永远的机动战士
电玩大排档
《吞食天地Ⅱ》的设计特点

下期要目

水浒传攻略详解
大航海时代长篇攻略
乌鸦·乌鸦·叫
——该谈中国电子游戏了
FF 足球Ⅱ
九四游戏业大事记
斩Ⅲ
太平记
提督的决断
漫画·动画·电子游戏
——游戏的逆袭
电子游戏与电脑游戏优劣谈
怎样破译游戏密码
世嘉原装与组装机的区别

游戏新闻眼 游戏新闻眼 游戏新闻眼

FC （任天堂红白机）

最引人注目的是全中文版《吞食天地Ⅱ》千呼万唤始出来。除价格260元太贵外，该节目是目前水准最高且最耐玩的中文游戏卡。本杂志终于可以摘掉“气象台”的恶谥。由于日本已基本不出品FC节目，所以红白机的玩友对新卡已经没有什么盼头了。所幸最近市面上出现少量八十年代末出品的旧节目，都是一些世界级的顶尖RPG，如《勇者斗恶龙Ⅰ》差点夺取86年度的游戏金奖、《勇者Ⅱ》理所当然地为87年游戏之王、88年《勇者Ⅲ》接踵增华、89年《最终幻想Ⅱ》终于夺得游戏金奖。玩友似不妨花点工夫直接品赏一下游戏节目金奖作品，或亦为一种幸事。

MD （世嘉十六位机）

目前，国内市场已经开始出现原装世嘉二代主机，价格大约为1000元。对于是否是原装这个概念，并不一定要日本原厂生产的才算，其实只要主要部件使用原件，并在世嘉公司授权下生产的主机均可算做原装。具体怎样识别原装机，请参看本刊下期有关文章。

自去年底以来，大城市市场上开始出现较多的MD－CD2主机，价格大约为1900元（不含MD2主机），并且有许多软件上市。这批NTSC制式的光盘机均为原装，质量没问题，倒是配置MD2主机时一定要买好一点的，因为国内某些盗版MD主机虽说价格低，但质量及性能均存在严重问题，返修率很高，所以在配合MD－CD2光盘机购买MD主机时一定要买有保证的机品，以免将光盘机烧坏。

世嘉MD主机的32位提升卡32X已在大城市中有售，价格为1900元至2200元不等，这还是比较贵的价格。对应的游戏卡带仅有少数几种，没有对应的光盘游戏上市。

IBM－PC （个人电脑）

《铁甲战士》（《RISE OF ROBOTS》），VGA版（320×200）容量为23M，内存为4MB；SUPER VGA版（640×480）容量约为70M，内存为4MB，建议用486以上机器运行。对战型、主角固定、不可任选、对手也少，但游戏中大量运用三维动画却是极为精彩。

《铁甲街霸》（暂名）（《ONE MUST FALL》），EPIC出品，容量14M，内存4MB，对战型。在图形方面不如《铁甲战士》，但战士有十人，各有属性，机械人也有十款，各个身怀绝枝，加上ARENA（竞技场）中有不少致命机关，反而比《铁甲战士》吸引人。

《杀人月》（《UNDER A KILLING MOON》），光碟版，4张CD（约2300M），内存4MB，需鼠标。这是个真人演出的互动侦探游戏，有人说这是同类游戏中最好的游戏。

ARC （街机）

SNK继92年在街机上推出《Super Sidekicks》这部深受喜爱的足球游戏后，最近又推出续作《Super Sidekicks Ⅱ》，容量为100M，可选6大洲48支队伍，人物及动作均非常精细，乃上乘作品。

95年初，北京某商厦开一电玩厅，规模目前为北京市最大的，营业面积约2000平米，由新加坡嘉里公司独家投资约一千万人民币建成，但售币二元一枚，有些游戏要投多枚才可游戏，实在有点恐怖。但生意似乎相当火爆。

推 荐

FC机：《太空战士Ⅰ＋Ⅱ》；MD机《95’NBA》，《弗林克遇难记》，《TOP GEAR2》；SFC机：《J计划》，《幽游白书——特别篇》。

闲 话

这期又可开聊，要报道一下本刊驻日本特约记者常春先生从日本发来的两则消息。

94年12月21日，任天堂和日本卫星数码音乐放送（st.CIGA）联合发表了使用任天堂SFC主机作为接收终端的世界上首次正式的卫星数码播放，其名称为“Super Famicom放送”。将于95年4月1日开始播放。接收这个“放送”需要卫星天线、卫星信号接收器、SFC主机和另外专用的卫星放送转换换器“Satellaview”。接收下来的数据将会保存在Satellaview的记忆片里，然后通过把记忆卡插入放送对应游戏卡中，就能产生许多意想不到的效果，如果是赛车游戏则可以增加新的路线，格斗游戏可以不断出现新人物、新必杀技，RPG游戏可以不增卡带容量而使超级长篇变为可能，其发展余地可以说是无限的，而4月1日也许会成为新游戏时代的开始。

APPLE公司在94年12月15日举行的说明会上发表了和Macintosh系列个人电脑有一定互换性的新型家用CD－ROM机器的规格“Pippin”，而Pippin规格的第一台机器Power PLayer也由BANDAI公司同时发表。

Pippin 规格的主要性能为:以 64 位 RISC 芯片 POWER PC603 做 CPU,66MHz,60MIPS;其中 DATA Cache RAM 为 8K BYTE、Instruction Cache RAM 8K BYTE、SyStem/VIDEO RAM 6M BYTE、增设 RAM 最大 8M BYTE、S－RAM 64KBYTE;ROM 为 4MBYTE;色数为 1677 万色;动画再生每秒 30 幅;Sound 为 Bit Stereo Sound;通信机能为对应 Geo Port;扩展性为软盘、硬盘、图像卡、MPEG Boad 等接续可能;对应 CD 为音乐 CD、VIDEO CD;使用 4 倍速 CD－ROM。APPLE 的 Macintosh 系列主机向来以 CD－ROM 作品的丰富有趣而闻名,到目前为止已有 12000 部以上的作品。这次与 Macintosh 有互换性的 Pippin 的发表定会受益匪浅,而 BANDAI 的 Power Player 予定于 95 年夏天以后销售,价格大约为 50000 日元,且同时有 100 个左右的软件推出。

(本期新闻结止于 95 年 1 月 15 日)责任编辑:邱兆龙

上市新节目内容及价格介绍

节目名称	机种	内容介绍	平均价格(元)
侍魂	MD	以 24M 容量制作,移植于 SNK 街机的同名节目,人物比例大,但动作及人语相对街机明显不足	150
川崎赛车	MD	以 8M 容量制作,并以川崎赛车为坐骑的主视觉 RAC 游戏	170
顶级赛车 Ⅱ	MD	英文名称:TOP GEAR2,由 VIC TOKAI 公司以 8M 容量制作的 RAC 节目,与 SFC 同名作品一样具有良好的操纵性及速度感,上乘之作	120
超级摩纳哥 GP Ⅱ	MD	英文名称:AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP Ⅱ,容量为 8M,是一款真实视觉的赛车游戏,并以已故著名车手赛纳为主角。	110
世界杯足球	MD	英文名称:CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER,由 ACCLAIM 公司以 8M 制作人物比例大,除动作稍慢外,控球感觉很好	180
碎烈暴风	MD	由 TENGEN 公司以 8M 容量制作的 STG 节目,画面精彩,操作感很好,所设计的火力系统别具匠心,有点象《沙罗曼蛇》	95
FIFA 足球'95	MD	英文名称:FIFA SOCCER'95,由 ELECTRONIC ARTS 以 16M 容量制作的足球游戏,系统在继承前作基础上更加完善,内容更加充实,还加进了透明视窗功能	165
战斗赛车	MD	英文名称:COMBAT CARS,容量 8M,有 8 名选手组成的队伍,虽是赛车,却可以用特殊武器攻击,只是不易控制	110
陷井	MD	英文名称:PITFALL－THE MAYAN ADVENTURE,传统的去丛林中冒险的游戏,奇怪的是厂商名称没有标明,容量为 16M	140
弗林克遇难记	MD	英文名称:THE MISADVENTURE OF FLINK,容量 8M,画面十分精美,除动作稍慢以外,在内容上十分出色,虽是纯 ACT 节目,但融入许多 RPG 要素	120
神枪特警	MD	英文名称:LETHAL ENFORCERS 2－GUN FIGHTERS,移植于街机的模拟枪战节目,可用手柄或光线枪进行游戏,人语很出色,画面一般,容量为 16M	165
鸟人战队	MD	英文名称:MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS,BANDAI 等四公司以 16M 容量制作的对战游戏,方式较为新颖,但必杀技效果过于平淡	160
蚂蚁战士	MD	英文名称:DYNAMITE HEADDY,容量 16M,攻击方式很特殊,是把自己的头飞出去撞敌人,画面十分鲜艳	170

流行节目价格趋势一览

节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌	节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌
魔强统一战	MD	195(组)	↓	OUT RUNNERS	MD	135(组)	→
机械战警 3	MD	155(组)	→	魂斗罗	MD	135(组)	↑
侏罗纪公园 Ⅱ	MD	170(组)	→	饿狼传说 2	MD	170(组)	↑
超级街霸二代	MD	290(组)	↑	太阁立志传	MD	400(原)	→
梦幻模拟战 Ⅱ	MD	200(组)	↑	梦幻之星 Ⅳ	MD	400(原)	↑
BATTLETECH	MD	160(组)	↑	BODY COUNT	MD	160(组)	→
MEGA TURRICAN	MD	160(组)	↑	勇者斗恶龙 Ⅱ	FC	170(组)	↑
龙珠 Z 四合一	FC	185(组)	→	大航海时代	FC	220(原)	↑
水浒传	FC	230(原)	↑	皇室血裔	FC	230(原)	↑

大墙画廊征稿启事

稿　约

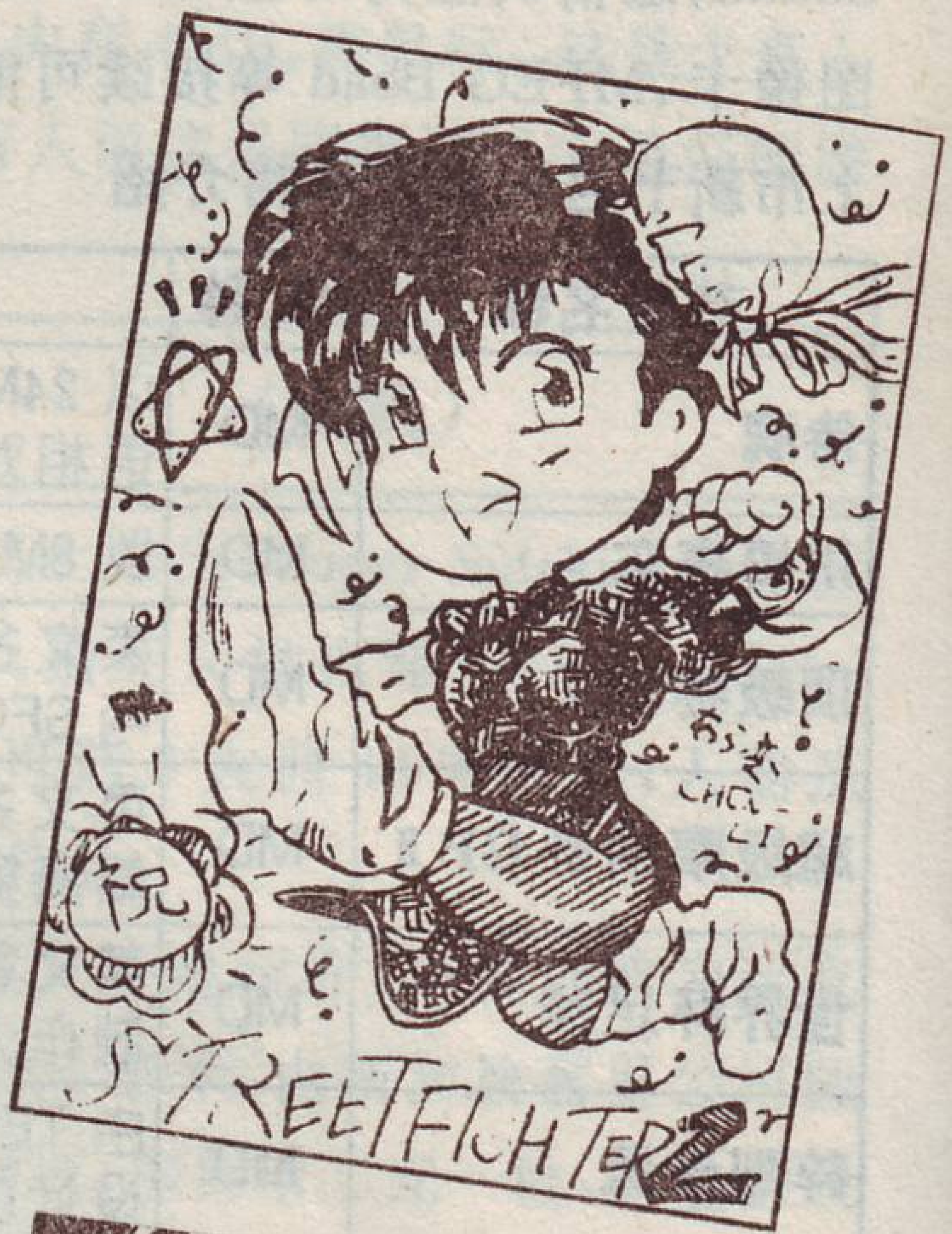
“大墙画廊”由本期开始征稿，准备开展。大墙画廊专为所有有兴趣绘画，而又想公诸同好的玩友而设。

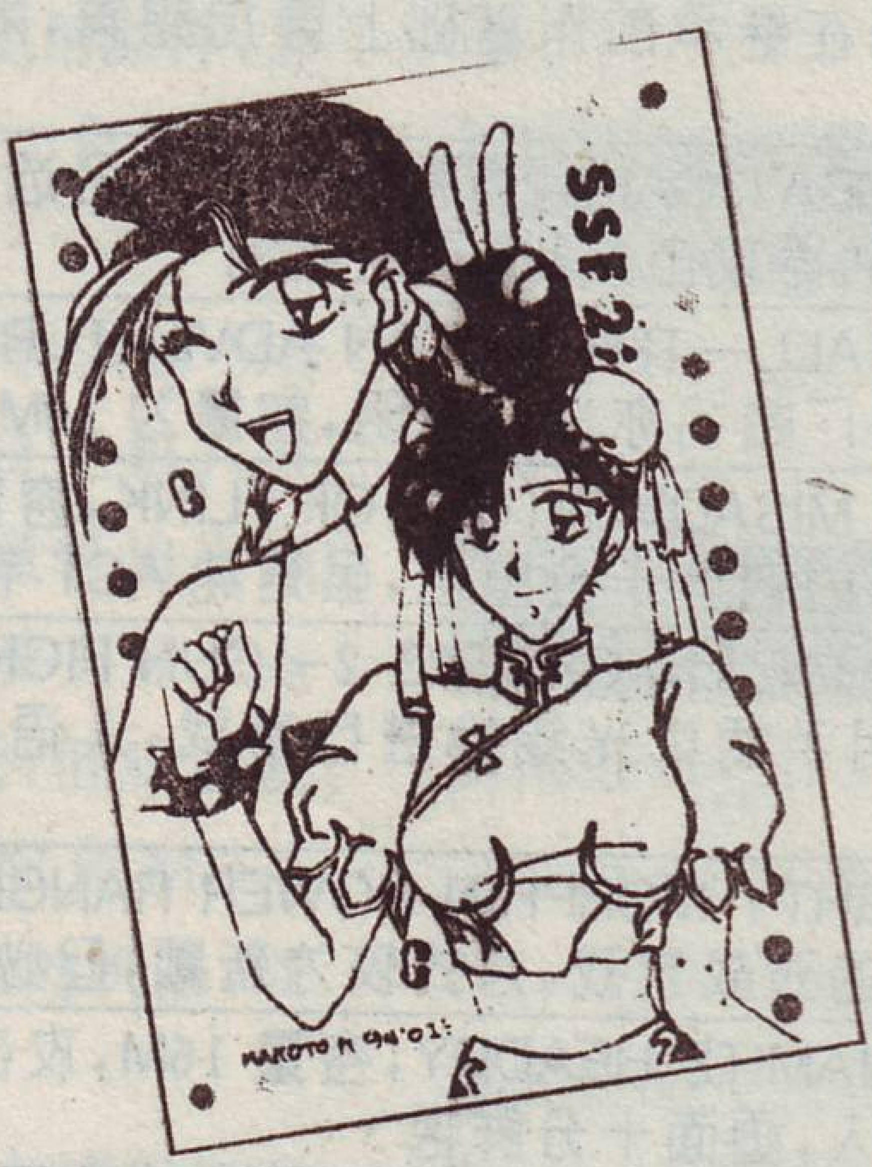
作家丛维熙以“大墙下的红玉兰”而蜚声文坛。我们这些GAME集中营的囚犯把电玩迷的喜怒哀乐倾泻在游戏漫画中，在集中营的大墙下展示，故名“大墙画廊”。

好，祝玩友们画得开心，投得放心。

示范作品









投稿细则

1 请正楷填写表格（复印亦可）贴在画稿背面
2 来稿原则上不退
3 画稿内容须与电子游戏有关
4 画稿尺寸：130mm×185mm（横画和竖画均可）
5 严禁用铅笔和圆珠笔作画
6 作品一经刊登，赠送3期《电子游戏软件》杂志（从刊登该画稿次月开始）。
7 来稿请寄：北京东城区沙井胡同15号《电子游戏软件》大墙画廊收。

大墙画廊专用表格

真实姓名________ 笔名________ 性别________

年龄________ 职业________ 邮编________

通讯地址________________________

寄出日期________ 稿件名称________



修罗之门

文/汪雪峰

类型:SLG　机种:MD　厂商 SEGA　容量 8M

1992 年 SEGA 公司推出一部名为《修罗之门》的游戏。该游戏是根据日本月刊少年杂志的连载漫画改编，原作川原正敏/讲谈社。其操纵方法与《幽游白书外传》类似，但就战斗画面的动感而言，后者简直是小儿科。在情节的编排和穿插方面，此 GAME 制作得十分简洁、干练、毫无累赘感，充分体现了原作的风格。另外背景音乐与特写画面的巧妙搭配，使游戏中的戏剧性场面变得生动活泼、栩栩如生，给玩者一种全新的感受。

故事简介

陆奥圆明流是日本古武术的一支流派，它是在一千多年前由武者陆奥信玄创立的。相传此流的绝技——圆明流奥义是一种十分诡异的武技，由于其招数变幻莫测，与敌手交战时犹如鬼神相助，因此被武道界称为鬼神之使阿修罗之技。但随着时光的流逝，圆明流作为一种古武术早就已经消失，留下的只是一些支离破碎的文学记载罢了。

现代的繁华都市，日本东京；一位风尘仆仆的少年正向一位少女打听神武馆道场的去处，出于礼貌这位神武馆馆长的孙女——舞子为少年引了路，并好奇地询问其来意，然而对方的回答令她目瞪口呆……

那位少年在神武馆道场出现了，他以迅雷不及掩耳之速打败了向他挑衅的空手(空手道选手的简称)毅波秀明，并向神武馆空手们发出挑战。在一旁观战的馆长龙造寺・彻心惊异地发现这位踢馆少年施展的招数竟与传说中的古武术(陆奥圆明流)一模一样。意外的发现使这位 65 岁的空手道元老感到忐忑不安，一场古今武道之争霸战就此拉开帷幕。

原来，这位少年就是本游戏的主人公——陆奥九十九。他此次东京之行的目的是为了完成家兄的嘱愿，让失传多年的古武术——陆奥圆明流重放异彩。然而在空手道盛行的日本，古武术想站稳脚跟决非易事。



令人眼花的必杀技(攻防技)

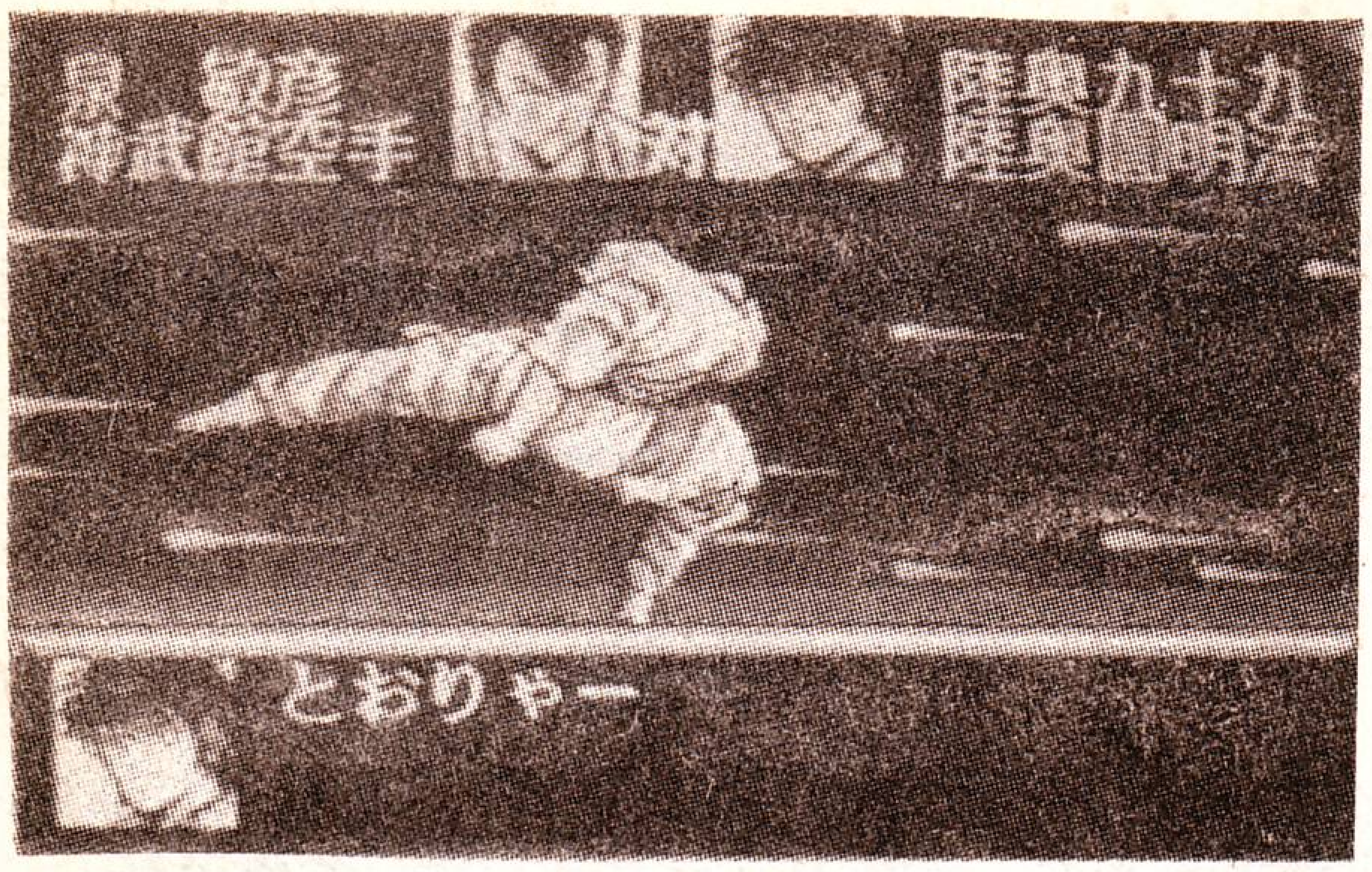
游戏中登场的人物除使用一些常规攻防技外还会因愤怒值的变化打出一些威力巨大的必杀技，往往可以一招制敌。(愤怒值的变化可从屏幕下方人形的颜色看出)

攻略篇

第一部

神武馆空手中第一位与主人公交战的是木村指导员，此人自恃身高马大，根本无视主人公的存在。初次与他交手，你会有点手忙脚乱，其实只要与他近身不断地移动步伐，迫使对方没有机会蓄力，你就可以立于不败之地。当陆奥的愤怒值达到一定程度时，蹴技中会出现"弧月"的字样，利用此技你可以轻易地将木村踢倒在地，并用关节技折断他的胳膊，使其不能反抗。

神武馆"四鬼龙"开始行动了，有"重战车"之称的增田大志第一个向主人公发难，但没过几合就败下阵来。紧跟其后的"鸟人"泉・敏彦较难对付，此人的绝技"飞燕连脚"曾让很多人感到恐惧，你可要小心提防。当泉的体力值所剩无几时，他会使出杀手锏"紫电三连脚"意图挽回败局，但此举只是徒劳的。最后，主人公还是取得了比赛的胜利。具有讽刺意味的是最终使泉落败的必杀技"四段蹴"竟然是主人公将"紫电三连脚"略作变化而施展出来



的。

对阵雷浩一的比赛中，返技中的蔓落的施展会使正用“正拳”进攻的对手莫名其妙地丧失大量的体力，这充分体现了古武术的精神——后发制人。随即圆明流奥义



中绝技“无空波”使所有的旁观者感到恐慌——竟然能在拳击胸口的一刹那，猛然加快速度使拳的力道成倍增加并利用振动的方式，将这种力传遍被击者的全身，使其休克。对于倒霉的阵雷来说，成为此技的牺牲品在所难免。

作为“四鬼龙”的最后一位高手，本部之海堂晃，为了战胜主人公，特地向龙造寺·彻心请教破“无空波”的方法，然而对方的回答令其失望，但海堂并未因此而气馁。他坚信：如果在拳击胸口的一刹那能及时地作出反应的话，就一定能躲过“无空波”，为此他作了残酷的特训。

决战的时刻将于来临，海堂晃的“见切避”已经到了炉火纯青的境界，你的进攻几乎都会落空，就连“无空波”这样的必杀技，他也能轻易地化解。此时在场外观战的木村正密切地注视着这一切，他不禁为陆奥——这个不打不相识的朋友捏了把汗，因为木村非常清楚海堂是怎样进行特训的。一度陷入困境的你急切地希望有奇迹发生，然而，海堂的必杀技“双龙脚”会彻底打破你的幻想，届时将有 GAME OVER 恭候主人公的败北。

其实要击败海堂并不难，你只要按以下方法行事既可：当“无空波”出现时，暂且不要启用，可以施展其它招数配合贴身战术与他周旋，当对方进攻时，合理地使用“前蹴”进行抢攻也是十分必要的。等到海堂的体力值低于 50 时，果敢地使出“无空波”会让他的体力值降到 0，



但由于剧情的需要，海堂并未因此而倒下，比赛仍将继续……

第二部

规模空前的全日本格斗技大赛开始了，届时有六位高手登场角逐。他们分别是中量级拳击冠军竹海·直人。“幼狮”羽山悟、“新格斗王”飞田·高明、鬼道馆空手片山右京、“生武神”龙造寺·彻心以及陆奥圆明流·古武术传人陆奥九十九。到底鹿死谁手？谁能成为日本武道界的霸主，大家拭目以待。



第一回合竹海 VS 陆奥（主人公）

同这位攻击力较强的拳击手对阵，贴身战术是主人公最好的防技。竹海的“肘打”较为毒辣。但圆明流肘技——“蛇破山”恰恰是它的克星。

第二回合陆奥 VS 羽山

随着竹海的败北，其它四位高手不约而同地将矛头指向主人公，挑战状接二连三地飞来。自告奋勇的羽山首



先登场出战，在武道会长鬼道捷马面前夸下海口的他十分狂妄。一上场就肆无忌惮使用“膝蹴”、“连打”进行猛攻，此时经过前番苦战洗礼的主人公已经能够从容地应付这一切，巧妙地使用圆明流……“牙斩”（就是用牙齿来咬对方的拳头），可以大大挫伤对方的锐气。最后，主人公的必杀技“雷”为羽山的惨败画上句号。

第三回合，陆奥 VS 飞田

“新格斗王”飞田是个力大无比的巨人，他擅长关节技和投技，主人公若和他硬拼，那只是自讨苦吃，由此你要充分发挥必杀技“虎炮”的威力，当飞田的体力值所剩无几时，主人公将领悟出一种新的必杀技“龙破”，施展此



绝技要注意，尽量与飞田拉开距离，否则的话主人公会被飞田的返技“过桥摔”（街霸中的美国佬古烈也善于此技）惯得头破血流……场外，片山・右京正冷冷地观察着陆奥的每一招。

第四回合，陆奥 VS 片山

凶狠的片山早有准备，他成功地用“龙破封”挡住了主人公的攻势，并用必杀技“菩萨掌”将主人公震个半死。看来全日本武霸之称非他莫属了，但狡猾的片山万万没



想到，已经神志恍惚的主人公竟能在紧要关头，用双手格开了第二记致命的“菩萨掌”并回敬了他一记“虎炮”，致使双方战成平局。原来和片山一样，主人公在赛前也作了特训。突如其来的变故使片山在后阶段比赛中显得力不从心，终因体力不支，瘫倒在主人公的脚下。注意：此局中“虎炮”只是随机出现的，而作为改杀技的一种，玩者千万不要启用！切记！否则后果不堪设想。

决赛，第五回合，死战！陆奥（陆奥圆明流古武术）VS 不破（不破圆明流古武术）

正当主人公整装准备迎战最后一名对手，神武馆馆长龙造寺・彻心时，意想不到的事情发生了，一位门派不明的神秘人物不破北斗杀死了龙造寺，成为主人公的新对手。

不破・北斗的正体是圆明流另一脉的传人。比起陆奥，他的必杀技更是层出不穷，让人很难招架，耐心地等待圆明流奥义——“四门”的出现是获胜的唯一途径。“四门”是古武术中最高明的超能必杀技，也是最难领悟的招数（其身法类似与天津饭的“四像拳”），共有四种不同技



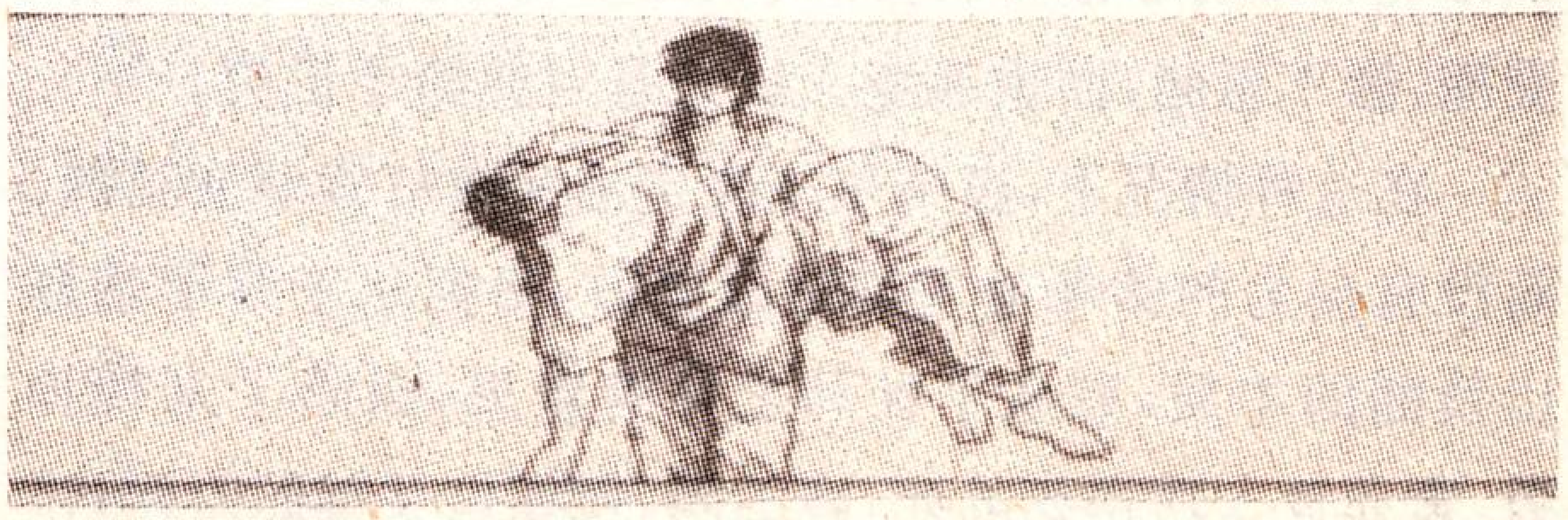
法组合而成，当中要数“朱雀之技”最为重要。另外只有当施展者受到深度刺激后，将自身体能提高到最大限度，才能充分发挥此技之威力，否则会适得其反。

残酷的决赛终于结束了，精疲力尽的陆奥抱起不破・北斗的尸体，默默地走向场外……看台上的数万名观众被惊呆了，主人公环视四周，又看了看怀中被自己杀死的北斗，一丝凄凉如流星一般划过他的心头。

密　码

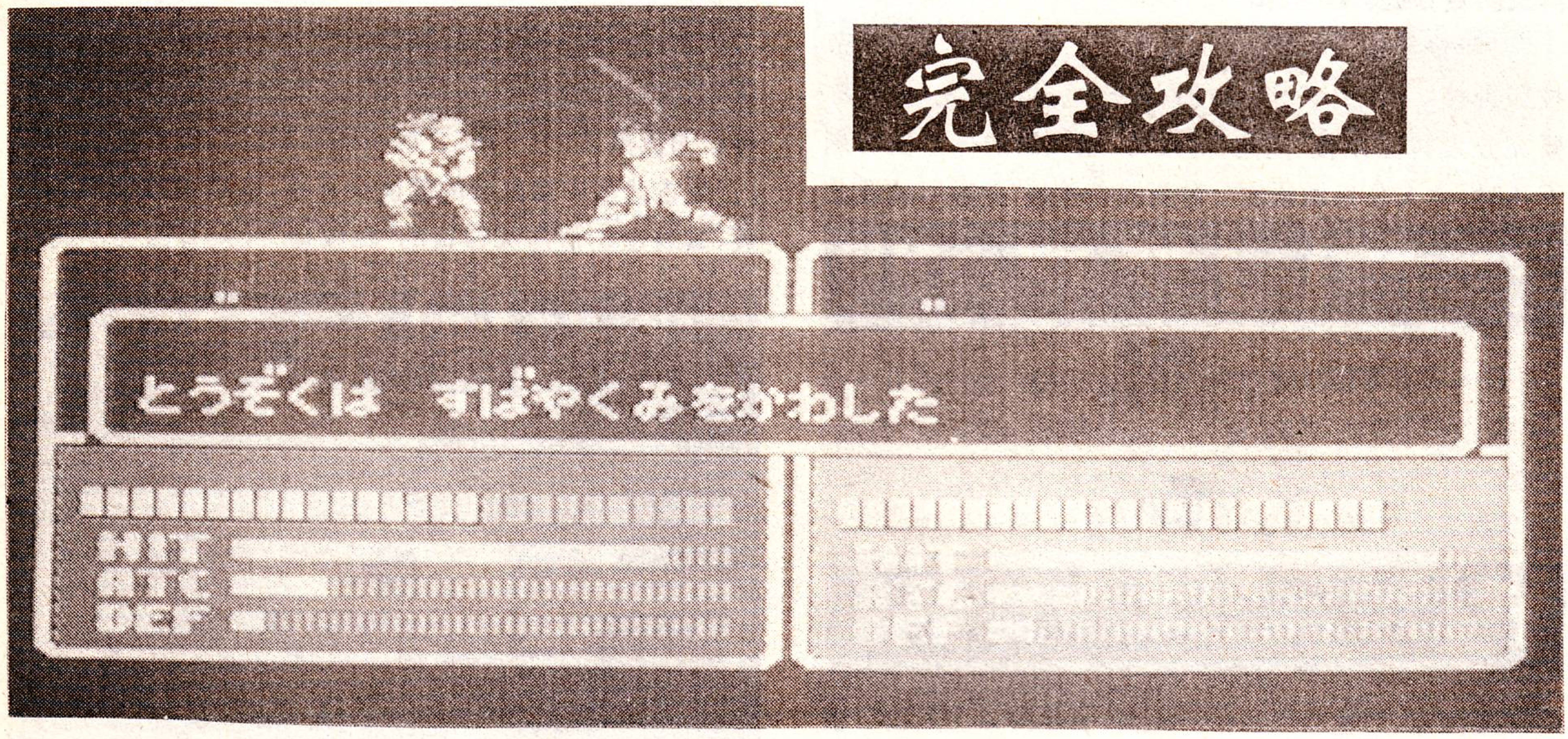
2. はらへっちやってもうダメ
3. とんでもないこぞうだの…
4. へへへっ…
5. もんがあいちまったな…
6. むつつくもだ
7. もういちどやりたい…って
8. フフ…たのしみですねえ
9. たいしたことはないな

责任编辑：KING



火炎之纹章外传

完全攻略



文/石欣 郭宁宁 耿志

类型:SLG	机种:FC	厂商:任天堂	容量:4M

在很久很久以前，巴伦西亚大陆有两种面貌，据说是创造大陆的两位神所决定的命运。

优雅又美丽、希望同大自然共同存在的大地女神米拉，以及只相信力量和欲望才是人类生存之道的邪神杜马，两种力量长期以来进行着激烈的争斗。

经过长期战争后，产生了新的形态，大陆分成了南和北。北方骑士之国的里柯尔王国由杜马控制，南边是文化之国的索菲亚王国为米拉所辖。由里柯尔王国镇守大陆，索菲亚王国则提供丰富的农产品。两国长期间各走各的发展途径，互不侵犯。

但是好景不长，习惯和平生活的索菲亚人民忘了米拉神的教旨，忘了和大自然共同生存，丰富的农产品不提供给北方却弃于地上。连续欠收的里柯尔人民，只有挨饿受冻，惨不忍睹，而索菲亚人民只是对此给予讥笑。

在这种情况下，里柯尔王决定出兵攻打索菲亚王国。而没有兵力的索菲亚王国屡战屡败，里柯尔王终于暴露出残酷的本质，顺从了杜马之神的意思，封闭了米拉神殿。索菲亚人落得死的死，降的降。就在这关键的时候，镇守索菲亚城的宰相杜加竟一举叛变，还把与他发生冲突的麦先伯爵赶出城去。他镇压人民反抗，激起了索菲亚人民的不满。

终于有一支由鲁伽带领的人民起义军出现了，但由于力量薄弱，也被杜加击败……

战乱的消息不久也传到了巴伦西亚大陆南部的拉慕村。

被赶出城的老骑士麦先伯爵就住在拉慕村，他年轻时曾是索菲亚王国有名的圣骑士，英勇善战。

视麦先为祖父的少年雅木，如今已经16岁了，在老骑士严格的指导下，刻苦地锻炼剑术，现今甚至技超麦先伯爵了。麦先每次见到活泼开朗的雅木，对其学习能力之强，甚为欣慰，长大定会成为出色的人才，同时心里也涌起难言的悲哀。其实，雅木并非麦先的孙子。在16年前，一个男子以躲避灾难为由，将雅木托付给他抚养……

有一天，一个男人来拉慕村拜访麦先伯爵，他就是原先起义军的首领——鲁伽。为了解救索菲亚城，鲁伽重新招兵买马，并想请麦先指挥起义军出征，参加解救王国的战争，杀死奸臣杜加。

可是年老的麦先却是心有余而力不足，看到流泪恳求的鲁伽，激起了雅木出征救国的决心。

“我愿代替祖父参加反抗军。”村里的年轻人克立夫、格列、罗宾也加入行例，雅木和鲁伽为了使巴伦西亚早日

恢复和平，踏上长期抗战的路途。

在巴伦西亚大陆东方海上，有一座美丽的诺梵岛。岛上中心的修道院里，诺马主教和神官茜莉亚正在商谈最后的决定。

自从大地母神米拉的庇护中断以来，也已过了两年光阴，不能束手无策地眼看着大地越来越荒凉。茜莉亚决定前往米拉神殿查看究竟发生了什么事，并决心以性命守护神殿。

茜莉亚带着三位同伴由诺梵岛出发。走上神圣的冒险旅途。

当茜莉亚抵达索菲亚城时，城里正在欢呼，一位年轻人从宰相杜加的魔爪里夺回了索菲亚城，如奇迹般的令人疯狂。茜莉亚看到那年轻人，简直不敢相信竟是他——青梅竹马的雅木。

他们曾经在拉慕村被麦先所抚养，有如兄妹。但由于茜莉亚是索菲亚王国唯一的王位继承人，为了躲避奸臣杜加追杀，才不得不躲藏在诺梵岛的神殿，隐姓埋名。

不知内情的雅木，见到失踪多年的茜莉亚竟成为女神官，大为惊讶。命运使他们两人再度相见，而时代潮流却使他们的人生大为改变。自告奋勇和里尔王决一死战的雅木，与要前往米拉神殿查看究竟的茜莉亚，前往的路不是同一途径……

也许，今后的战斗会更艰苦！

单位成长一览表

战士（雅木）——→勇士

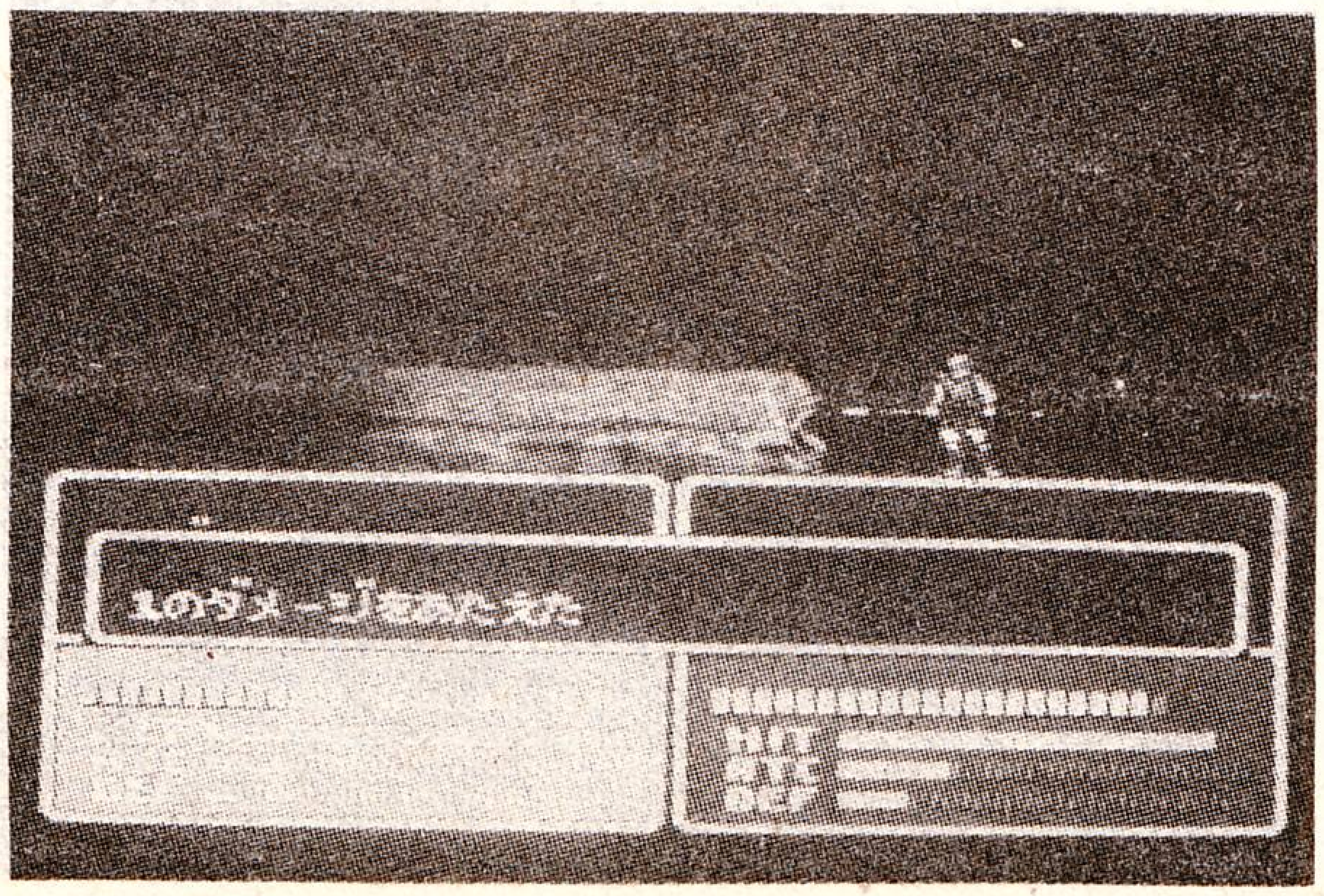
神官（茜莉亚）——→公主（ブソシセス）

メイ —LV20→ 神官

Pナイト —LV12→ Fナイト

村民（屯）(LV3)
- ナイト（骑士）—LV7→ ハテデイシ（侠客）—LV10→ Gナイト
- ソルジセー（士兵）—LV7→ アーマー（铠甲兵）—LV10→ バロソ（男爵）
- 射手（アーチセー）—LV7→ スナイパー（狙击手）—LV10→ ボウナイト（弓骑士）
- 男魔道士 —LV12→ 贤士
- 佣兵 —LV7→ 剑士 —LV10→ 魔战士 —LV10→ 村民

修女（シ）—LV12→ 圣女



战斗值一览表（最大值是 5）

单位	攻	守	素	技	移	魔防	HP	备注
G 骑士	5	4	4	4	5	3	5	能穿过河川
F 骑士	4	4	4	4	5	4	5	对魔鬼攻击有效
男爵	5	5	3	3	2	3	5	攻击力强
魔战士	3	3	5	5	3	5	4	魔法防御力高
弓骑士	4	4	4	3	4	3	4	远程攻击
贤者	4	2	3	4	2	4	4	会自我恢复 HP
勇者	3	3	3	3	3	3	3	善用弓
神官	2	1	2	2	2	3	1	能攻击和使用魔法
圣女	2	2	3	3	1	5	2	回复系魔法
（敌方）ロソソビ	4	4	2	1	5	4	5	
ガーブイル	2	2	4	3	3	2	2	
スケルトソ	3	3	2	1	1	1	3	
どグル	4	4	5	3	2	3	4	自己增值
きとうし	4	2	3	4	2	4	4	能增值
ようじゆつし	3	2	2	2	1	3	3	



指令介绍

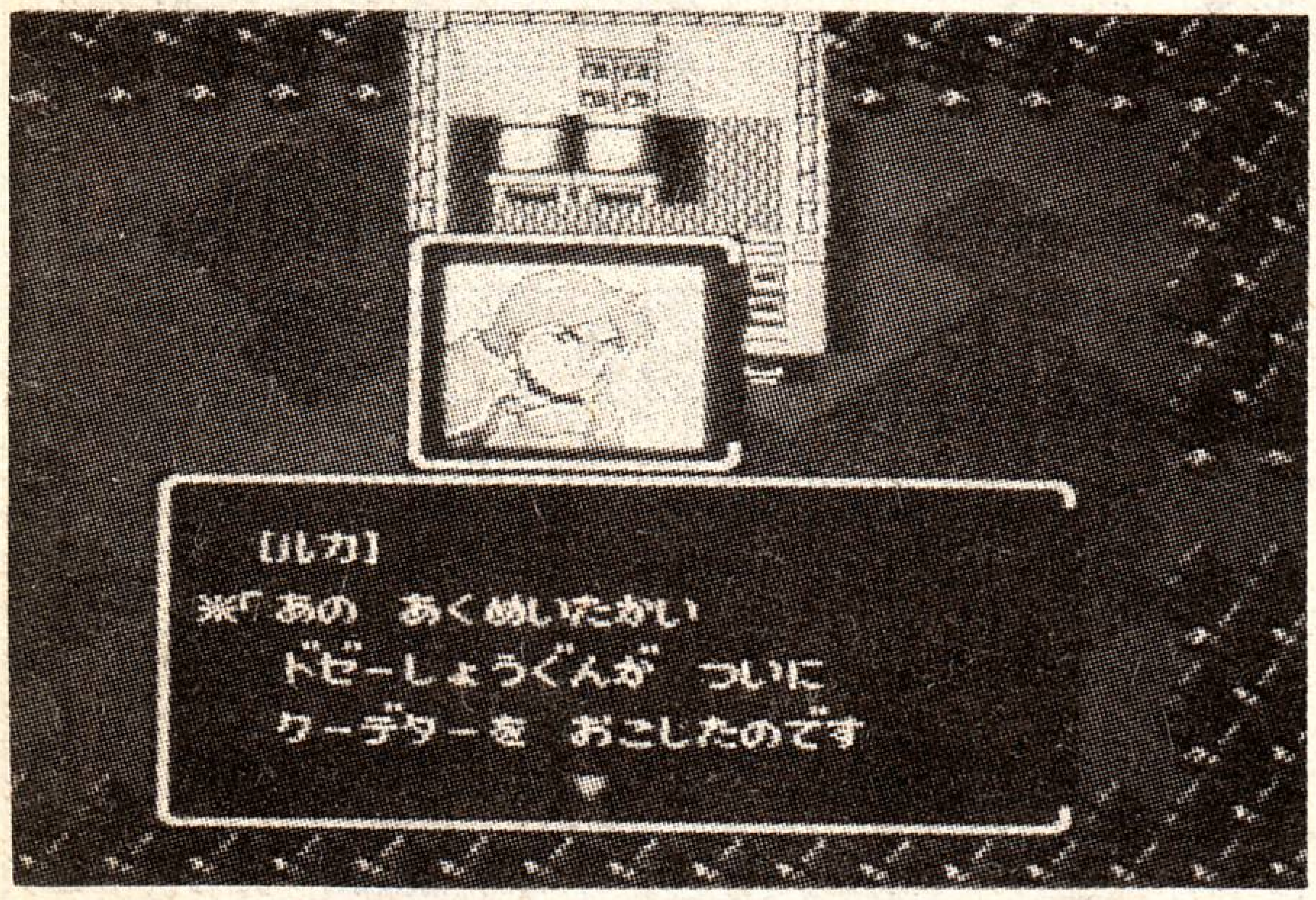
地图上：

- いどう　移动，用方向键控制
- なちびがえ　改排列，用 A 钮决定，用方向键调换。
- もちもの　携带品，用 A 钮决定，用方向键可调换。
- データ　个人资料上下换人，AB 是翻页
- たいき　传命
- きろく　记录

山洞里：

- なちびがえ　改排列
- もちもの　交换物品

●データ　个人资料
●きろく　记录
作战时
●いちらん，全体一览表，级别，体力，攻防，技，速，运，物品，魔法防御等统一阅览。
●とつげき突击全体冲锋
●みんなあつまれ，向主将集合。
●じょうきよう：输流次数到后，会被强制退回
●ちゆうだん：中断，记录的一种方法。
●たいきやく：退回



●スイシチ：调整 BGM 画面：速度时使用
●ターソおれる让敌方进行战备
对战时：
●こうげき　攻打
●まほう　魔法
●たいき　待命
●もちもの　交换物品
游标在敌方上时
出现：

ミューラー	……敌方主将姓名
にんすち・20にん	……敌方人数
つよさ：818	……敌方军队强度
よちこ	……地名

攻略篇

一　雅木的出征

从索菲亚王国传来了不幸的消息：王国被奸臣杜加侵占，圣骑士麦先被赶出王朝，人民怨声载道。麦先因年老不便出征，任务便落在了孙子雅木的身上，雅木要替麦先领兵出征，杀奸臣杜加，夺回王朝。

这关一开始雅木要同村子里的所有人交谈，一定要让他们加入队伍。走出森林，开始战斗，首先要由比较强劲的雅木和鲁加冲峰陷阵，待敌人 HP 值所剩无几时，让攻击力较弱的村人克立夫上场战斗，让他能够获得较多的经验值。打完第二仗后进山洞可加强我军，这里的敌人打完一次后走出山洞，进来还会再出现，通过山洞后的神像可帮助提高战士们的等级，两边的狮子头可提高某些参数，但只能说三次。在这里一定要训练得较强再往前打，这样能保证今后战斗顺利进行。再向前打会遇到比以前强大得多的敌人，有些敌人身上有武器，打死后取得，这关能取得的有皮盾和钢弓。

第二个山洞里能收一些人，凑起来一共是 10 路。这时再稍加训练可加强军队，之后就要进攻索菲亚城了。这一仗非同小可，敌人一共 20 路。打仗前敌人主将要讲话，这就是攻击力、防守力都最强的奸臣杜加，凭现在的实力，打败他几乎不可能。注意：这时只要打死他的先锋侠客（与他交手时要先讲话）杜加就会逃走，其他人只要我们竭尽全力就能取胜，雅木终于夺回了索菲亚城。

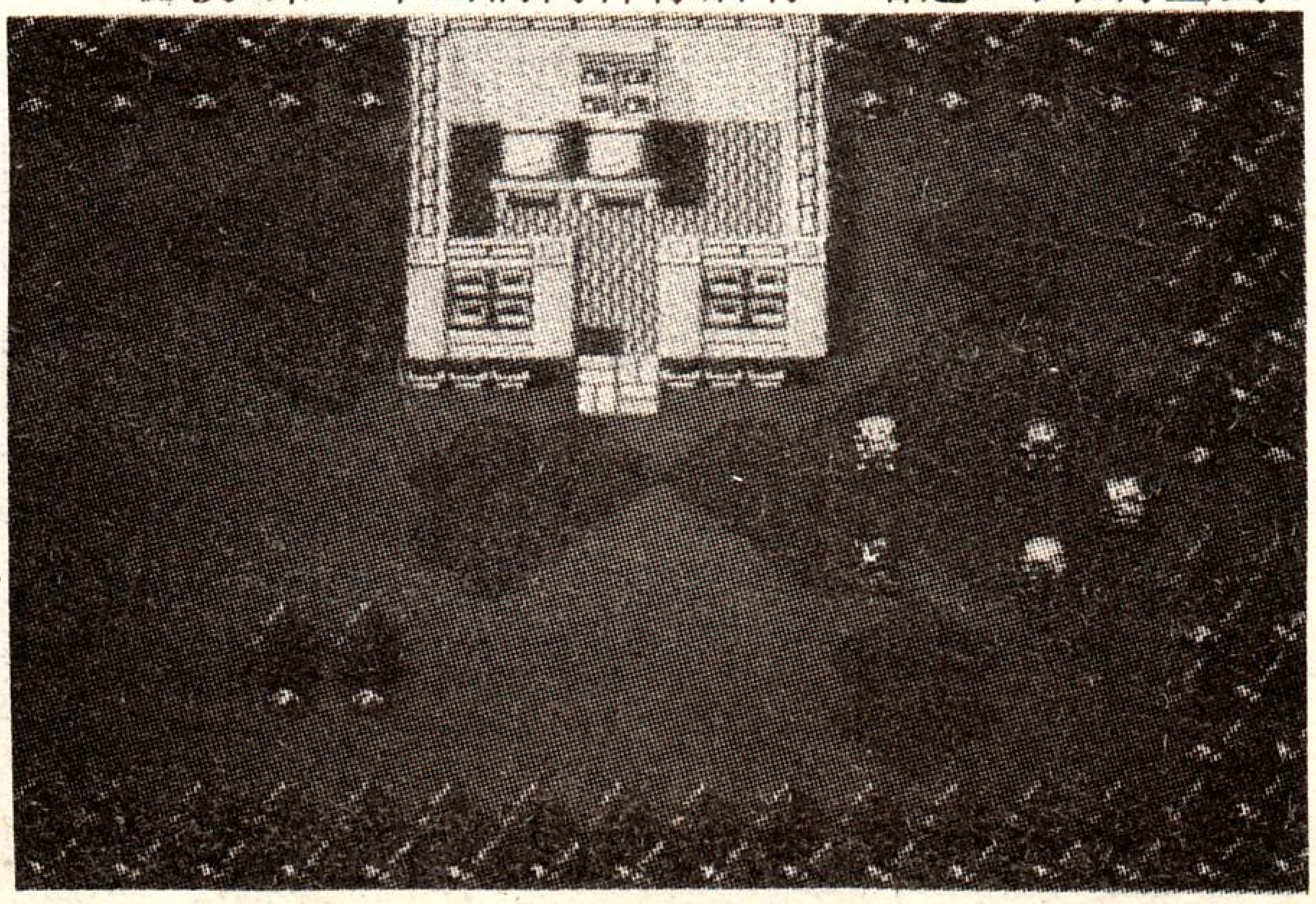
秘技：在第一关第一个山洞中训练有时能取得“てんしのゆひわ”（天使戒指）一枚，要看运气，天使戒指对加级训练有益。

二　前往米拉神殿的神官

这关是讲另一个主角茜莉亚的故事，经过和诺马主教的反复交谈决定前往米拉神殿查看究竟发生了什么事情。茜莉亚带上她的伙伴们从修道院出发，经过数个小岛的战争，我方多是使魔法的人，敌方不太强大，但人数较多。

在一开始的训练场所加出 4、5 级（每人）即可出发。训练场所有时会得到勇术剑一柄，但情况少见，向上逐个攻打时与第一关相仿，但因我方力量较弱要以守为攻。小岛上的恐龙攻击力较强，HP 和移动力也相当高，实在是个强敌。怎么办？只有待茜莉亚水平到 5 级时，用 4HP 魔法消灭它，打仗前最好记录一下，打败恐龙，可得到圣戒指一枚，有时还会出其不意地得到魔道戒指。另外，打祈祷师一战最好用弓箭手在 3 格射程地点灭掉它，如果让攻击力最强的铁甲兵上，会遭到沉重的打击，因为我军中只有他的魔法防守力是 0。

秘技：第二个山洞内神像后有一暗道，可取得圣剑。



三 不同的道路

这一关雅木、西莉亚并肩作战。雅木立志要同里柯尔王一决高低，而西莉亚要前往米拉神殿，两人不同道路。只有两方将敌人全部消灭，才能过关。

这一关，敌人强度有很大提高，人数有增有减，还出现了前两关未曾出现过的敌人：剑士、魔战士、狙击手、铁甲兵等。因此，我军务必加强训练，至少人人都要达到满级的前一级。雅木一方多武力强的，而西莉亚这方会使魔法的偏多，要适当调派。西莉亚一方的训练场所（不是山洞里）有时会得到铜盾。打狙击手一仗时，西莉亚这方不要让 P 骑或 F 骑上，狙击手的钢弓对飞行单位是有效果的。当然，杀死狙击手能得到钢弓，雅木一方向前冲锋不要停留，因为这关敌方移动情况较多，敌军也可主动进攻。另外，敌军要塞中可以不断派出军队，拖延时间太长只会给我方带来不利。

秘技：雅木一方在山洞中打完一仗后找到一小女孩，对话后回村中可取圣枪一把。

西莉亚一方山洞中神像旁狮子头可使在战斗中死过的人复活（只能活三次）。

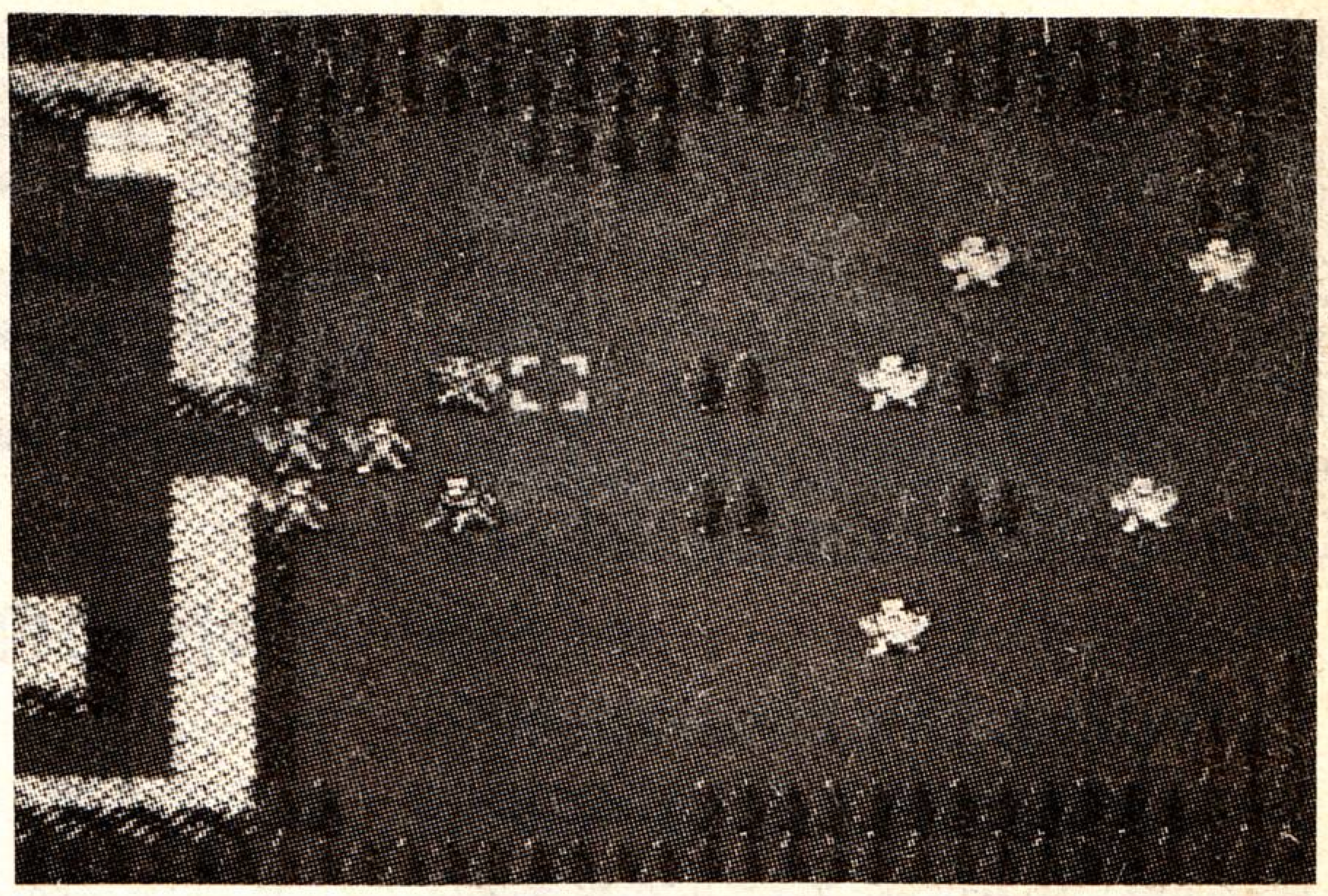
关底：雅木方是由一魔战士把守，攻击力不很强，但经常使出致命一击，速度也很惊人。西莉亚方是一位妖术师，要注意她会死神魔法，务必要让魔法防守力高的前去灭敌，或是用弓箭手带上钢弓灭之，但射程一定要超过 2 格。

四 寻找光明

已经到了战斗最激烈、最艰苦的时刻，敌人集中了最强的军队。这一关，我方如不是人人满级的话，很难顺利过关。即使这样，也要打一仗存一次盘，以免遭不测。

雅木这边要同里柯尔王决战，西莉亚则应一路北上，杀进杜马塔，任务同样艰巨。

首先是雅木这边，一上来打过一仗后，就碰到了选择道路的问题。一定要先从右上，经过数战，到达妖术师塔塔拉控制的要塞。这一战中会使死神魔法的妖术士只充当了小角色，更厉害的头头会必杀魔法，命中后 HP 就成为一格。但牺牲也不要紧，附近的山洞中就有一能复活死人的狮子头。另外还能取得许多超级武器和宝物，攻下要塞后再从左上打 G 骑士。但打完后就不要再前进了，因为这里有一个程序问题，雅木到了恐龙洞便不能动弹，被动挨打。现在，应攻完西莉亚这方，敌人不很多，基本都是由祈祷师把守的。杜鲁克要塞是个很好的训练场所，里边还是个大的武器和宝物库，但道路曲折，转来转去总像是在原地兜圈子，一直向上下左右走……也永远没有尽头的。要想顺利地找到出口、找到村庄、发现宝物，确实不是



件容易事。找到出口后，也不要急于前进，训练加强一下更好，避免后面不必要的牺牲，因为杜马塔中敌人的强大是可以想像的。

西莉亚进塔后找到大牛加格，说完话后就可以转到雅木这方，进恐龙洞，虽说是凶多吉少，但既然刀山火海都闯过来了，还怕什么？这里的道路暂时会被封住，但打完了仗后雅木就可以继续前进了。里柯尔城遥在前方，这里的战斗到了白热化阶段，但只要记住一条：绝不能后退，一直攻上去……与里柯尔王决战的时刻终于到来了。里柯尔城是北方著名的骑士王国，看一下敌军队会吓一跳，这么多的 G 骑士、弓骑士实在难灭。这里有一个小窍门，就是直接用 8HP 魔法将雅木移到城上里柯尔王所在处，灭掉他就可以过关。但如果雅木战斗力训练得不是很强，就不要冒这个险，慢慢打吧！攻下了里柯尔城，地图上已经全统一了。但不表示战斗就这样结束了……

P. S. 西利佳回米拉神殿下层暗道可取魔道戒指一枚，道路相当隐秘（见图 1）。

杜鲁克要塞大迷宫找出口、宝物、村庄详细道路图（见图 2）。

圣火大结局

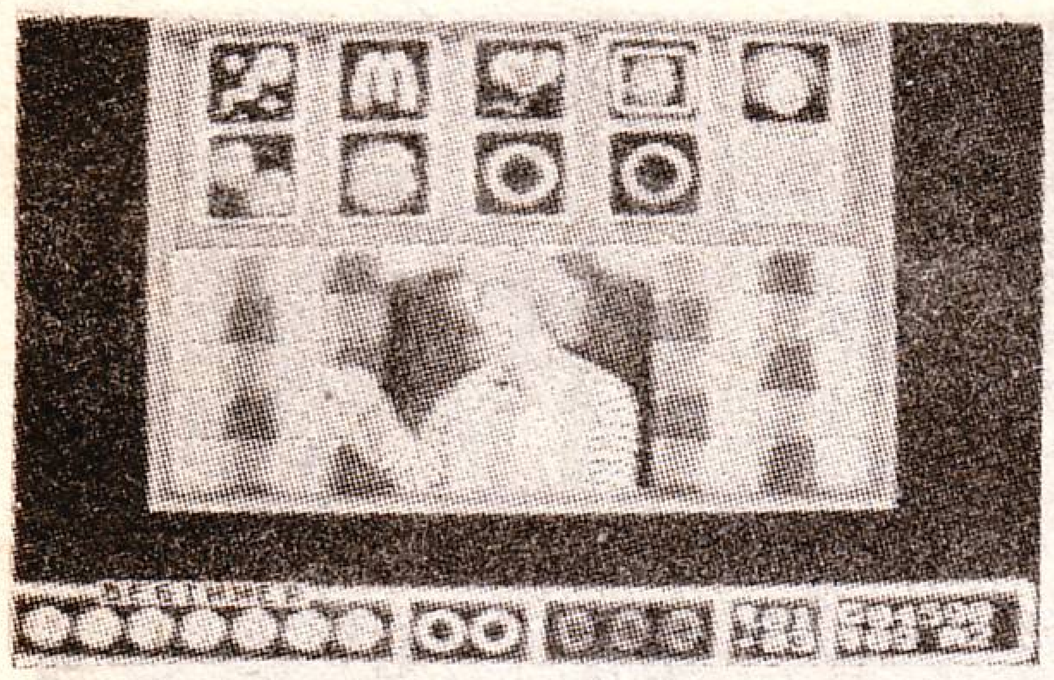
雅木从里柯尔王临死的话得知：他是被杜马神所操纵，杜马这个邪神想霸占整个大陆，里柯尔王顺从他的命令才封闭了米拉神殿，然后又……看来，只有消灭杜马才能拯救这个世界！西莉亚已被困杜马塔，任务落在雅木身上。雅木要前往地下黑暗城救西莉亚军，杀邪神杜马。这里会遇到前所未有的大迷宫，道路错综复杂，往往在里面转很长时间又回到了出发点。只要按照这个道路走，就能找到总 BOSS（见图 3），最后的胜利属于谁？要靠你付出的努力来决定！

责编：索冰

麦当劳之财宝冒险

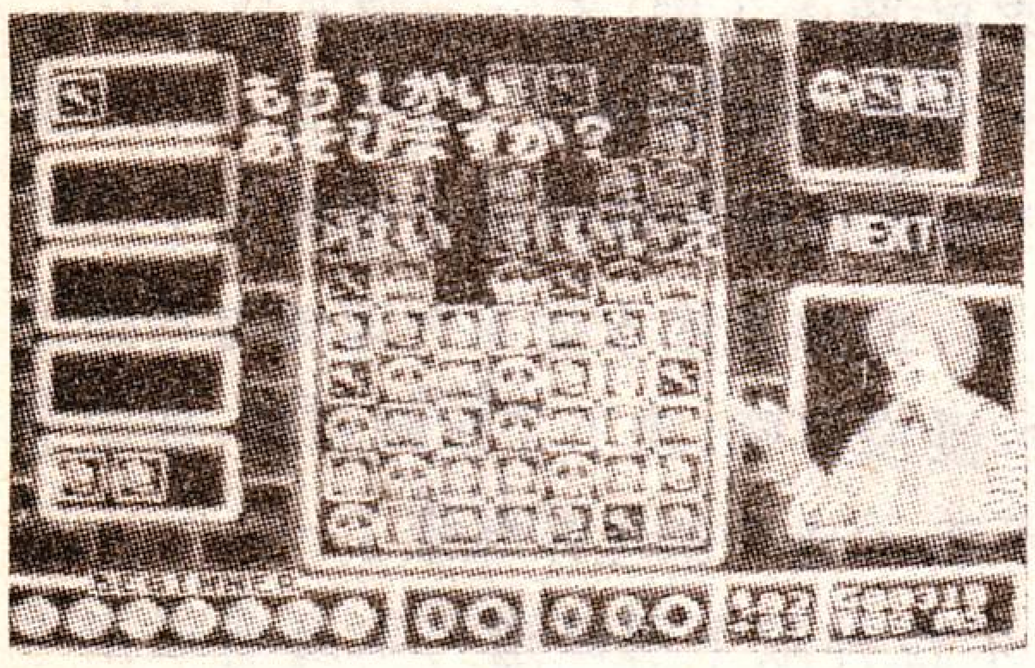
MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

文/TRANK



▲这是高消费的场所

TREASURE 公司为SEGA 做的每一部游戏都称得上是精品，本游戏便是以快餐食品大王——麦当劳快餐店的标志人物麦当劳大叔为主角，共分四大关 38 小关，画面很精美，设计构思独特，宝物众多，并且可以通过商店购买，还可以玩“彩球游戏”赢得宝物（这是非常重要的手段），另外关底打 BOSS 的方式亦很独特。可惜的是游戏难度偏低，即使是“EXPERT”专家级也不很难，所以玩起来应是轻松愉快的。



▲高手可以赢许多宝物

版面介绍：

麦当劳快餐厅是工业化的产物，但麦当劳大叔的样子却显得不那么工业化，居然还会魔法。去过麦当劳餐厅的人一定会觉得他们真忙。不错，麦当劳大叔太忙了，于是某日他决定轻松一下，去魔法森林试一试刚学的魔法。巧的是他在里面拾到了一张不完整的藏宝图，还听说另外三张藏宝图碎片在几名神秘人物所收藏，而且均有钱有势，是不好惹的家伙，但财宝的魅力是无法抗拒的，“OK，LET'S GO！”

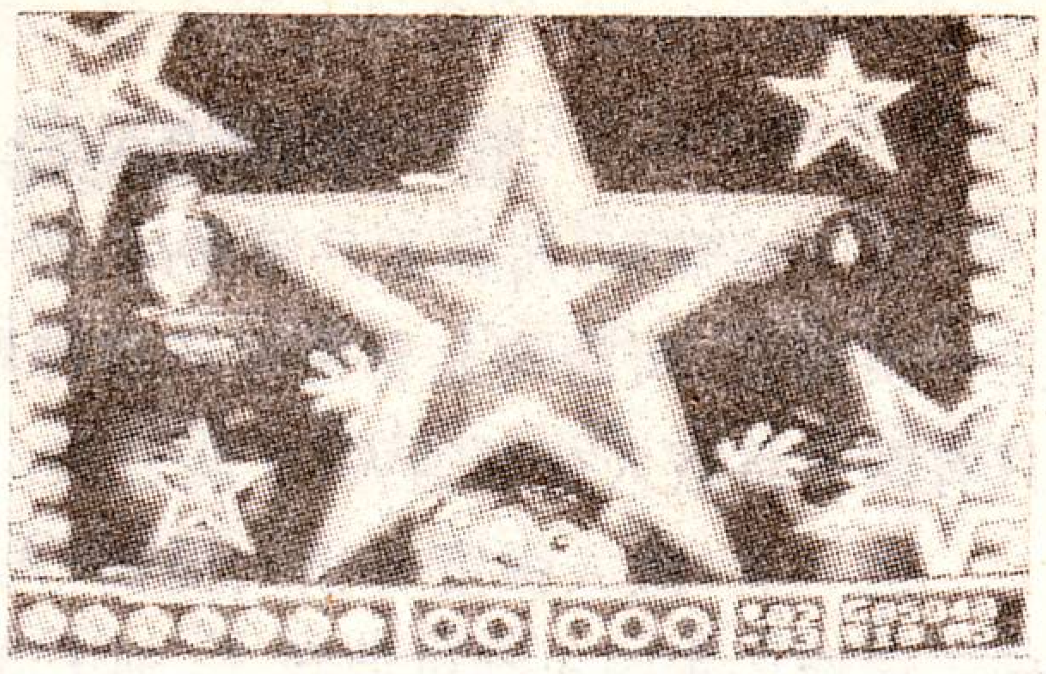
第一大关　魔法森林（共分 8 小关）

在美丽的树与山崖间穿越心情真是愉快，收拾那几个弱不禁风的敌人简直不费吹灰之力。不过要小心会



▲多谢青蛙

放追迹雷电的云之精灵。繁密的树叶会遮住敌人的身影和台阶所在，需要留心暗藏的敌人和宝物。跳下树来，到了夜晚的海边，微微的海风、满目的星辰很是惬意，这便是魔法森林的神秘。通过奶酪传送带，海水涨潮了，这时需要青蛙的帮助。对于生命在于跳跃的青蛙来说即使负了高大的麦当劳大叔亦不影响它的跳跃，需当青蛙跃至最高点时麦当劳再跃向另一只青蛙。来到陆地上麦当劳被一股巨大的水柱顶上了云霄。麦当劳进入一个山洞，殊不知这是某种魔法生物的血盆大口。当洞内指示牌一数字显示为“00”时，只有站在标有“SAFETY ZONE”处才安全。继续前进，通过飞蚊地带麦当劳见到了老朋友汉堡先生，这家伙不在盘子里待着来这干什么呢？原来他是有重要情报来告诉麦当劳的，不过得给一块宝石作报酬，

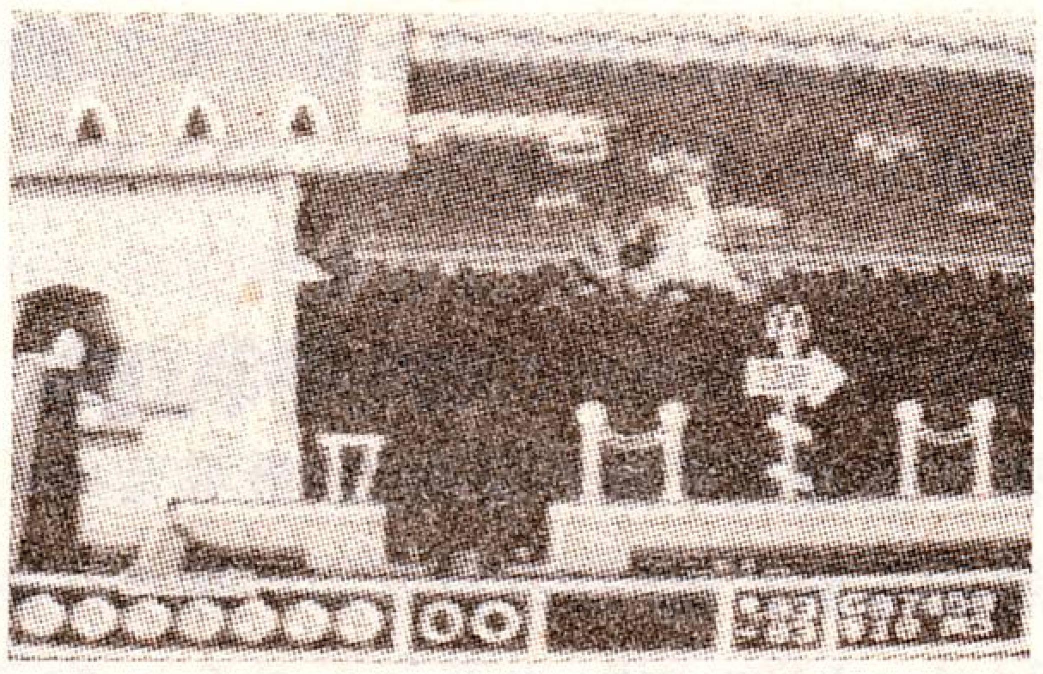


▲不堪一击的蕃茄先生

小意思！于是，“嗯……BOSS 会吃掉你的宝石，不过你可以趁他在咀嚼时防守松懈的机会进攻。记住，这是BOSS 的唯一弱点！”

信心百倍的麦当劳来到 BOSS 的房间，果然一切攻击对那只蕃茄先生都失去了效果，只有在蕃茄先生发出魔力射线时故意走进射线里，让它吸走一块宝石，然后趁它享用美味时消灭它。打败了蕃茄先生，得到第二张图，并听说第三张图在一名身份诡异的人物手中，正待在一个魔法小镇上，而他的同党——邪恶马戏团正在前往魔法小镇演出的路上。

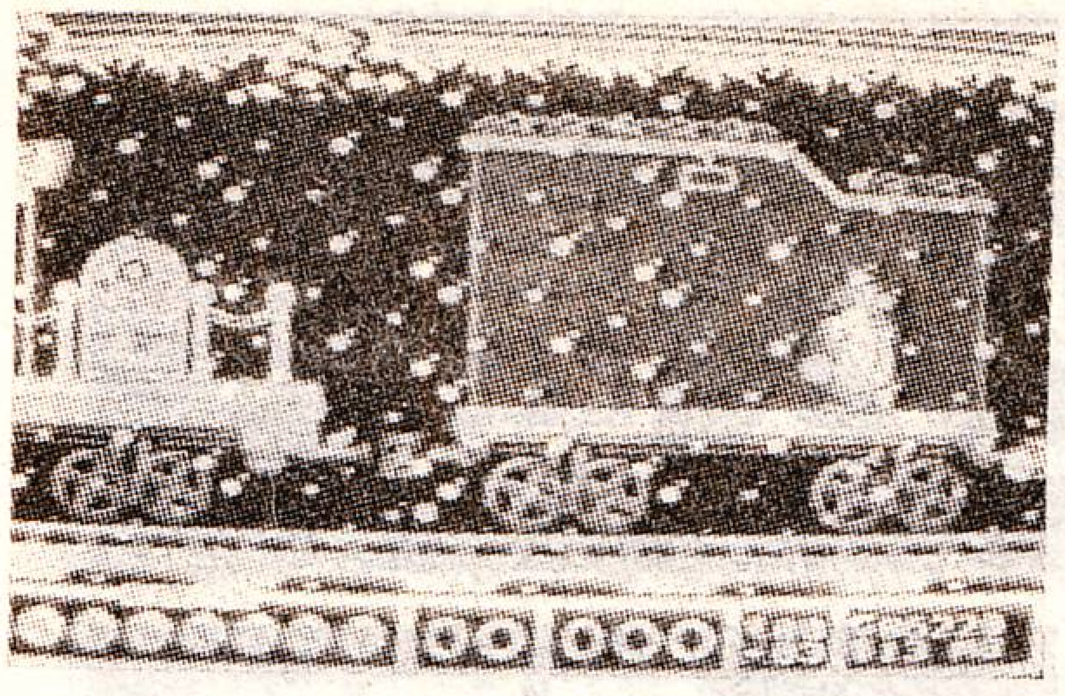
第二大关　魔法小镇（共分 11 小关）



▲这也许是最奇怪的火车

首先，麦当劳必须打倒列车上的马戏团，才能顺利抵达魔法小镇。麦当劳除去了拉汽笛的小丑，然后根据箭头的指示在车厢上上下下。前方的车厢被断开了，必须利用采煤用的独轮车作立足点连跳。跳跃追上火车时入豪华车厢。这节车厢是载有马戏团中野兽，它们虽关在笼中，仍会伸出利爪对付麦当劳，所以需小心谨慎。前行来到镜之迷宫，镜子中会冒出动作敏捷的小丑攻击。接下来还要通过空中飞人继续前行，需准确把握跳跃时机。

行进至此，善良的麦当劳又用一



▲大雪纷飞

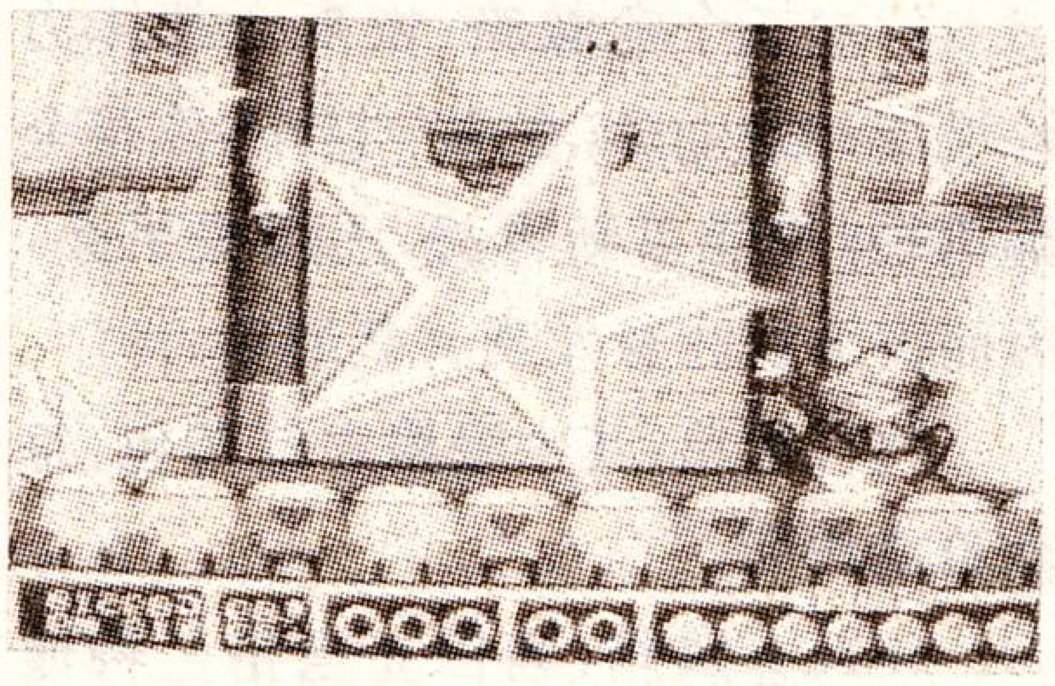
块魔力宝石救了一名小姑娘。感激万分的小姑娘飞起为麦当劳打开了通车顶的天窗。从天窗爬到车顶，列车进入了隧道，里面漆黑一片，头顶上还会有许多障碍物阻碍麦当劳前进。渐渐地，列车好象停了，耳边却响起了天鹅湖舞曲。灯亮了，随着悠扬的乐曲许多芭蕾舞演员跳起舞来，这些样子很象兔子团成员的舞女可比青蛙先生厉害多了，麦当劳踩在她们头上前进时仍能旋转自如。终于来到车头，穷凶极恶的马戏团团长要与麦当劳同归于尽，而刚才被救的小姑娘赶来救出了麦当劳。

进入魔法小镇，这里的居民已被全部收买了。电线杆上的相扑士操纵地震，大楼中的居民从窗口投掷杂物，调皮的精灵把电视塔当滑梯，这一切都要小心。半空飞来了一艘奇怪的飞船，操纵那些邪恶势力的神秘人物终于出现了。但飞船很高，麦当劳需借助机翼下的铁环才可打败它。原来里面只是一个鼠宝宝，在它看来，这一切都是一场游戏。麦当劳用一堆魔力宝石送给鼠宝宝作玩具，换回了第三张藏宝图，又听说最后一张图在一名自称是世上最强海盗船长手中。和前两个家伙相比，他是最难对付的，加油啊，麦当劳！

第三大关　魔法海洋（共分 9 小关）

对于踩上去即消失的浮云及会被锯断的小艇，麦当劳已应付自如。一个魔法之浪打来，麦当劳被送上一艇小型战船，不要去碰那些可爱的企鹅，否则悔之晚矣。看着一朵朵从右方漂来的白云，通过它们才能前进，但不要被感觉愚弄，正确的行进方向是向右。

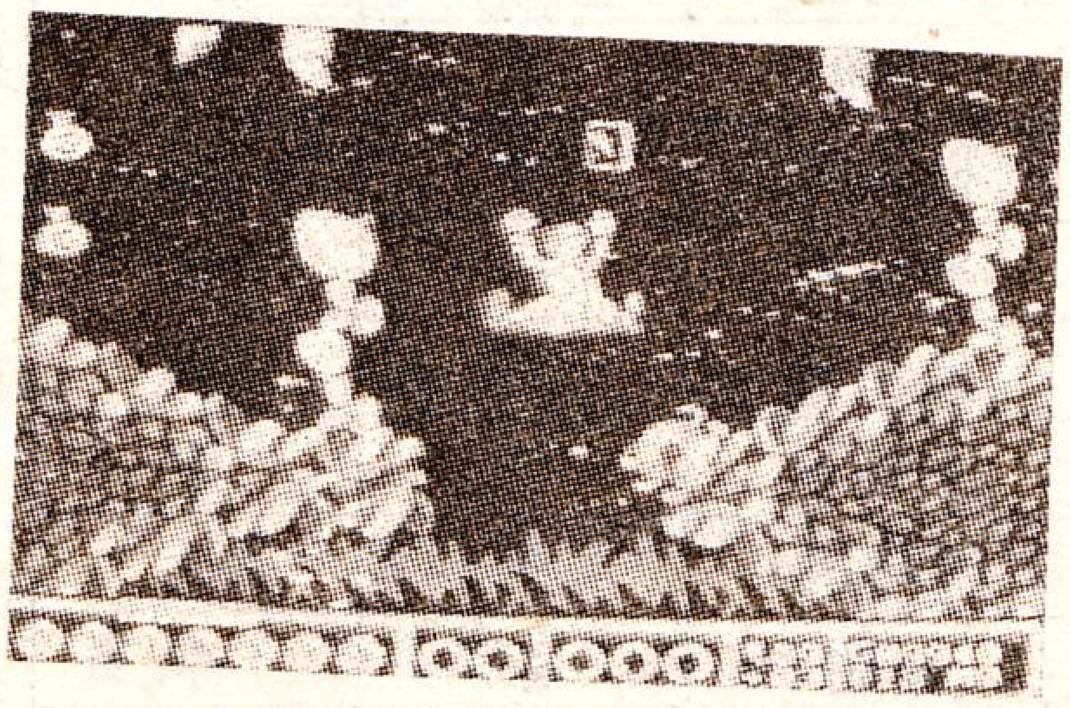
来到一块大陆，碰上了海盗船长，他现在并不想与麦当劳较量。这时远处一艘战船开火将这艘船击沉了，麦当劳只好在沉船中冒险。这里有许多门，还会碰上爱用酒桶攻击的变态。在一扇门前，麦当劳用三块魔力宝石从贪心的精灵先生口中得知那个有第四张图的男人就在门后。于是，麦当劳便破门而入，发现这里象迷宫一样。突破艰难，麦当劳迎面遇上了一个身材高大、全身甲胄的骑士，可他又是一个变态，还没等麦当劳动手，便被逼得落入深谷死于非命。海盗船长意识到麦当劳的勇气，并负隅顽抗。他很富攻击力，不安分地到处乱窜，并不时用帽子当手里剑，只要找出他的规律，终可斗倒它。“你是真正的强者。”海盗船长佩服地交出了藏宝图。



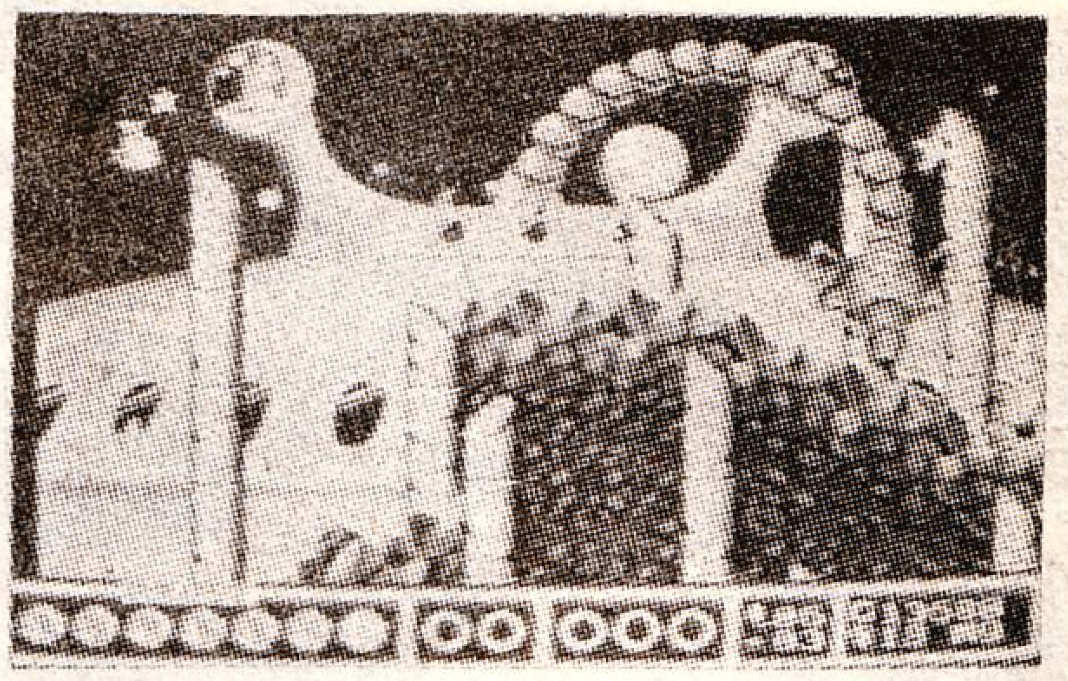
▲终于打败了海盗船长

四块图拼成了一张完整的藏宝图。在阳光下，上面图案渐渐消失，竟变成另一张新图。图上显示宝藏在另一颗行星上。为了想看看宝藏的模样，（只为看看！费那么大劲？）麦当劳同伙伴们坐上飞船前往那颗行星，但降落时不小心飞船坏了，回不了家了，麦当劳决定找人来修飞船。

第四大关　魔法之月（共分 10 小关）



▲异星的引力很小



▲赶快逃跑

这颗行星引力小，所以跳跃幅度要比在地球时大得多，需要小心头顶的荆棘花。正行进中突然来了艘巨大的飞船，要赶快逃走，不然被长长的机械手放出光束炸裂而下沉的地面会使你陷进去死掉。虽拼命奔跑还是被飞船赶上抓进舱内。

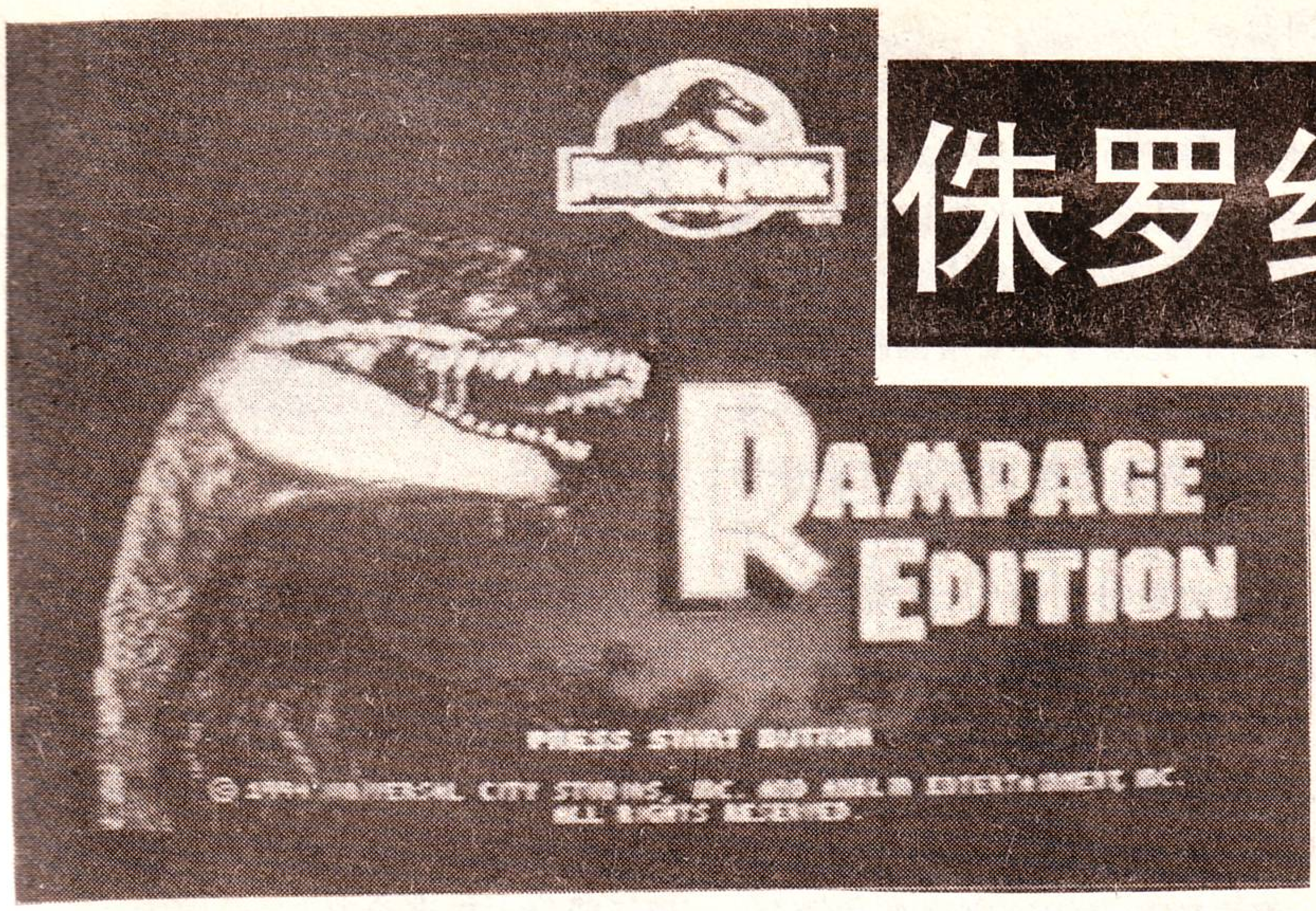
飞船内部既深广又复杂，有时要利用滑轮；有时要利用墙上交替的红蓝砖块；到了 GOAL8 中，麦当劳必须在第二层楼前方深渊处跳下然后利用汽球飞上二楼，别无它法。到了二楼用三块魔力宝石贿赂了看门人便可通过，在救出小精灵，杀死一棵被施过魔法的魔力圣诞树后最终进入 BOSS 的房间。

此时画面被分为三层，不断变换的门中只有同花色的门是互通的。BOSS 是一个手持光线杖会乱撞的魔法生物，只要摸清规律便可打败它。

“停下！停下！”那家伙大叫起来。“你们赢了，我想你们是来夺宝的吧！”“不，你错了，现在我只想回家。”那家伙很高兴，决定帮助麦当劳。他打开宝箱，宝箱中飞出柔和的七色光芒，渐渐造出了一条彩虹之桥，直达地球。（星际散步，腿儿着回去，不是开玩笑吧！）“保重，再来玩！”麦当劳与伙伴们一边告别一边走上彩虹桥，终于可以回家啦！



▲我们终于到家了



侏罗纪公园 Ⅱ

——暴怒篇

文/林松

机种 MD	类型 ACT
容量 16M	厂商 BLUE SKY

MD 的大舞台继《侏罗纪公园 Ⅰ》之后，紧接着推出了第二代——暴怒篇。紧张、惊险、刺激的冒险再次于侏罗纪公园中展开，你可伴随着紧迫的重型音乐以及逼真的拟音，在令人揪心的险境中，痛快淋漓地大显一番身手！

同一代一样，你可以任意选择扮演格兰特博士或是恐龙，冒险闯关。与一代不同的地方是，它取消了过关密码的选择，格兰特博士经历了六个版面，恐龙经历了五个版面，前三版均可以任意选择，后几版只能凭你的身手闯关了。以下就本节目作简要介绍，以飨玩家。

一、操作介绍：

(一)、格兰特博士

(1)、十字键：控制格兰特博士八个方向运动和射击方向；

(2)、A 键：武器选择；

(3)、B 键：射击；

(4)、C 键：跳跃。

(5)START 键：暂停。

(二)、恐龙

(1)、十字键：控制恐龙八个方向运动；

(2)、A 键：吞食；

(3)、B 键：踢；

(4)、→+B 键：用尾巴击打；

(5)、C 键：跳跃。

二、宝物介绍：

(1)、红药包：恢复部分体力；

(2)急救箱：恢复全部体力；

(3)、三个急救箱：恢复全部体力并增加一条生命；在本节目中，你若全部牺牲，只能重新再战，无续关机会，因而需多加注意发现并获取它。

(4)、木箱：其中隐藏着红药包、急救箱或炸药。

(5)、金属箱：当你充当格兰特博士时，其中隐藏着炸药，而对于恐龙时则不同，当它吃够一定数量的金属箱后，则可变成无敌，画面亦充满了血腥的红颜色；

(6)、方向标：一可用来指示前进方向；二能在你尚有多条生命的情况下续关。

四、武器介绍：

种类	威力	射程
手枪	弱	中
砂弹枪	中	近
冲锋枪	中	远
迫击枪	强	远
火焰枪	强	中
光电枪	强	近
手雷	强	中

注意事项：

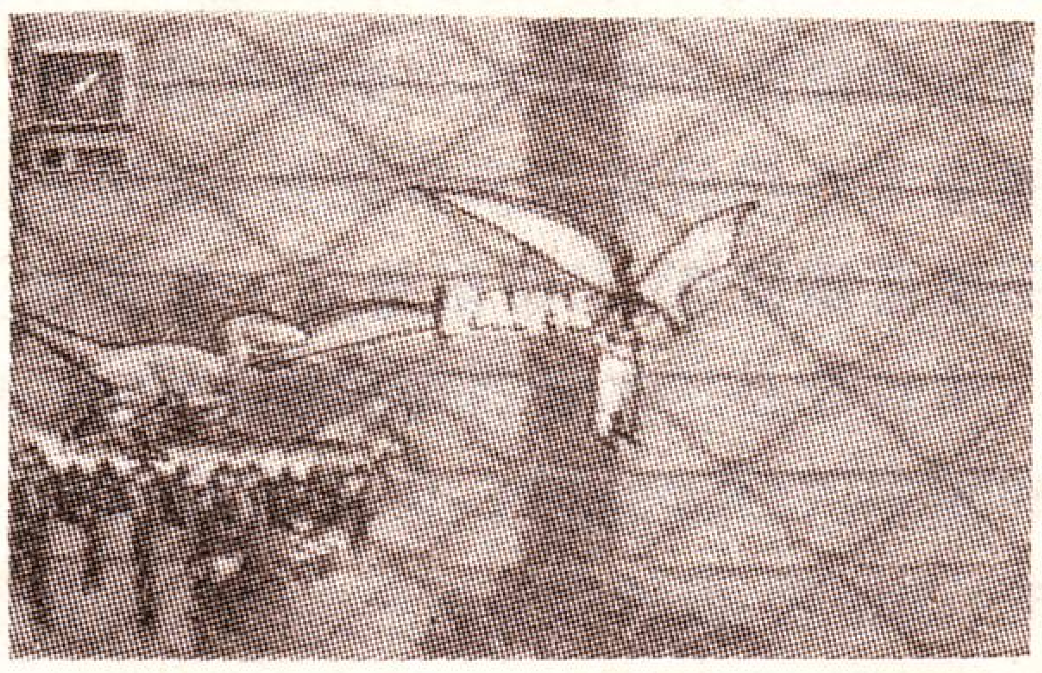
(1)、手雷的使用：如前方有障碍物，扔出去的手雷反弹回来将炸伤自己。

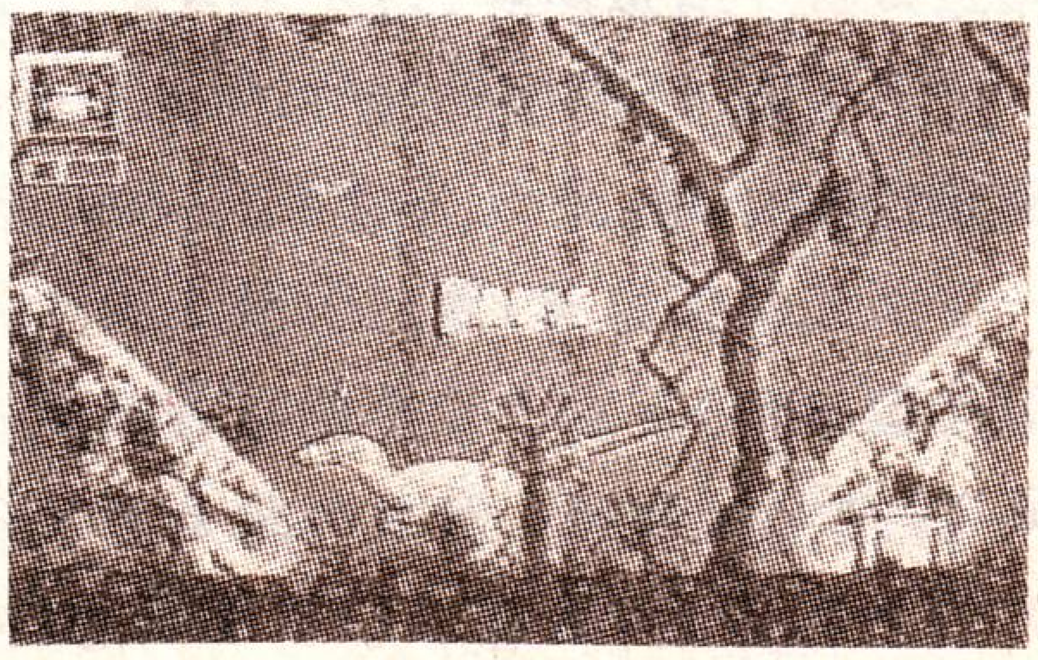
(2)、除手枪外，其余武器均需从被消灭的敌人身上夺取；各种武器的使用数量是有限的，在每关都应注意多加获取，以保证使用。

五、版面介绍：

格兰特博士与恐龙所历险的版面基本是一样的，恐龙比格兰特博士少经历一版，且先后顺序有所不同，下面的版面介绍顺序以格兰特博士为例。

第一版　大鸟笼



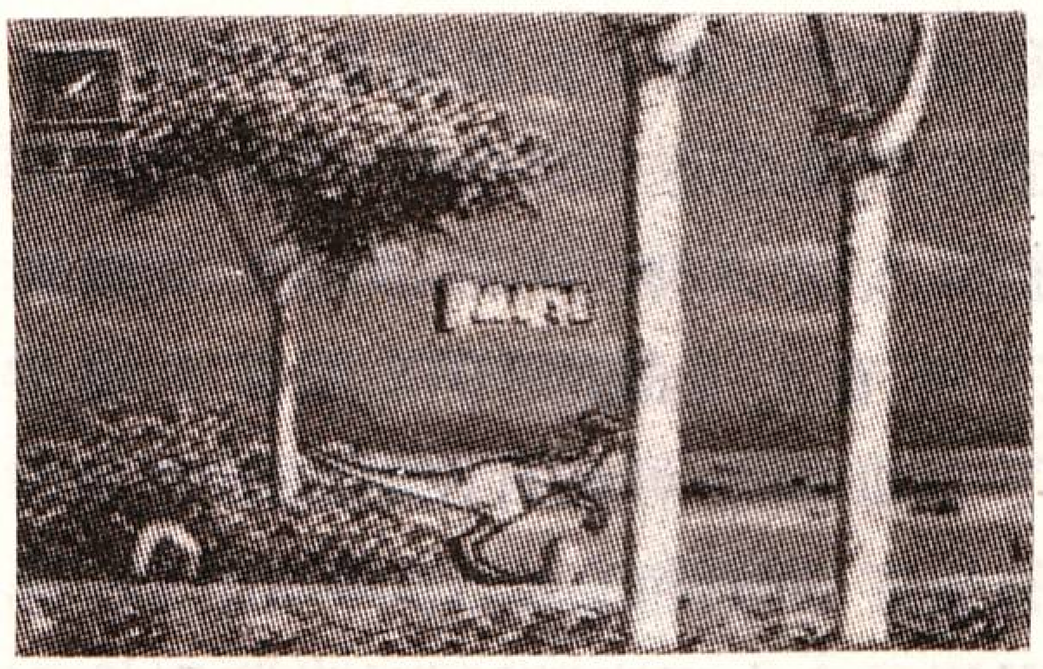


格兰特博士开场便落入了翼龙的控制之中，这是侏罗纪公园中翼龙的老巢。四周布满了大大小小的恐龙和敌人，充斥着危险与恐怖。翼龙除啄你以外，还叼着你飞到笼的上方，以阻止你逃脱。这一版过关的关键在于摆脱翼龙的控制，从大鸟笼的下方冲出去，即可过关。

恐龙在这一版中，只需从开始位置跳跃到鸟笼的顶部，再去往右半部分，下到最底层即可。

第二版　热带草原

冲出翼龙的老巢，来到一片一望无际、广袤的热带草原。在这里有一只小雷龙将会给你提供帮助，快快骑上它，冲过这片草原。威胁依然存在，最大的威胁来自空中的直升飞机，若不及时消灭它，那么跑得再快，它也仍紧追着袭击你，并不时扔下黑色炸弹。但是直升飞机有一个致命的弱点，它只



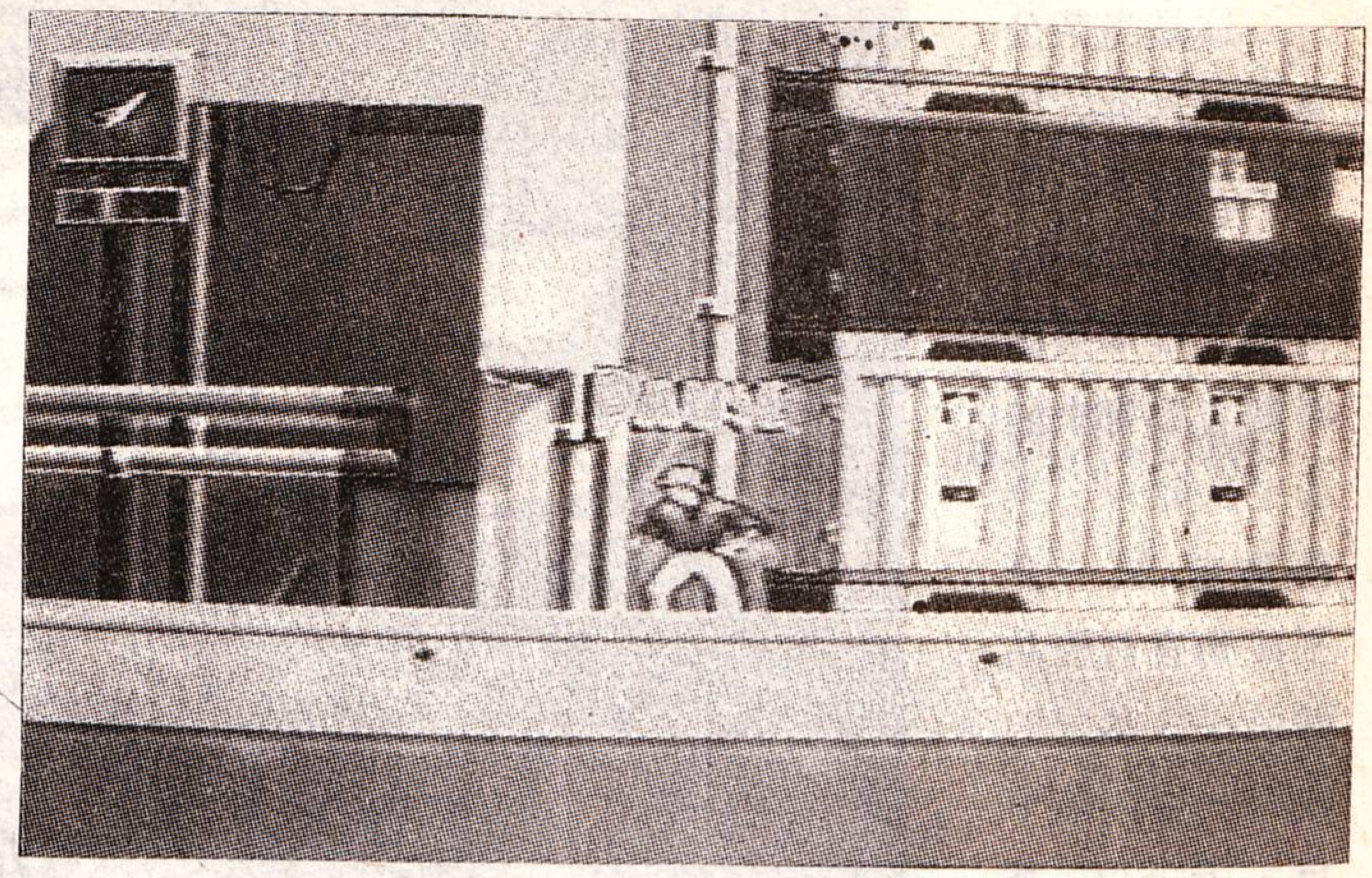
能往右下方射击，因此当你听到直升飞机的响声时，一定要及时收住脚，先消灭周围的敌人后，等直升飞机到你头顶上方，一举歼灭。

恐龙躲避直升飞机的办法，一是跳跃，二是多吃金属箱处于无敌状态。

第三版　货轮

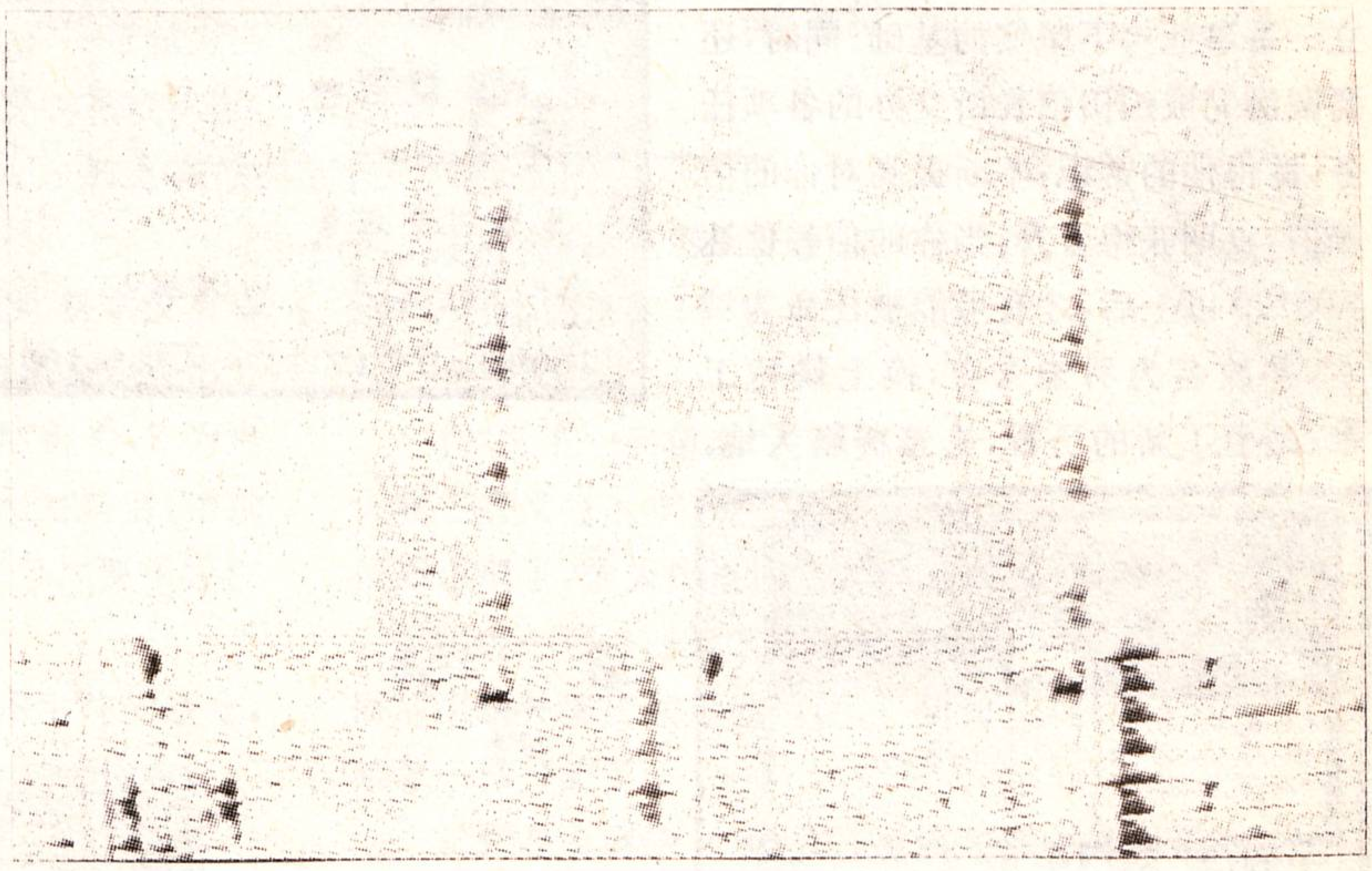
在货轮的甲板上，往右方前进。货轮已被敌人包围，处于岌岌可危的境地。下到船舱后，往左进发。经过一翻激战，货轮开始漏水了，水势上涨很快，这时可千万别被淹死，快从舷梯逃出来吧！

这是恐龙历险的最后一版，前进方向与格兰特博士相似，只是在关尾出现的与你长得一模一样的血红的霸王龙不好对付，真是没办法。胜利就在眼前，这回只能看你的了。需要提示的是：在遇见霸王龙之前，有一急救箱可加满体力，再吃金属箱处于无敌状态，加速奔跑，跳到船舱底部，在无敌状态失效之前，先锉去霸王龙的一点锐气。



第四版　废墟

也不知是哪个远古文明遗留下来的破败的废墟，其布局犹如迷宫一般，可别绕迷糊了。正确的路线是：沿废墟的上方，一直向右进发，到有一堵高墙的尽头，往左前进，从左方破旧的索桥跳下去，在右边有一只剑齿龙，可骑上它冲出去。



恐龙的行进路程与格兰特博士相同。

第五版　河流

这一关的难度不大，你操纵小橡皮艇，行进在层层回转的激流之上。基本前进方向是：下到最底层后，往右即可。

恐龙仍需下到最底层，请认准路标，千万别绕迷糊了。

第六版　脱险

初次来到这地下岩溶洞中，景色很迷人，暗红色的背景，映衬着白雪般的瀑布……没等你欣赏够，一声咆哮，恐怖的阴影当头笼罩下来——巨大的霸王龙出现了！在它面前，你的任何武器都失去了威力，无法伤它分毫，就算你击中它了，它根本就不在乎，只是纳闷地眨巴眨巴眼珠子。然而，就在它眨巴眼珠子的瞬间，给你带来了逃命的一线生机。好好抓住时机，否则，你将成为霸王龙的点心了，那场面实在是好悲惨悲惨的啦！

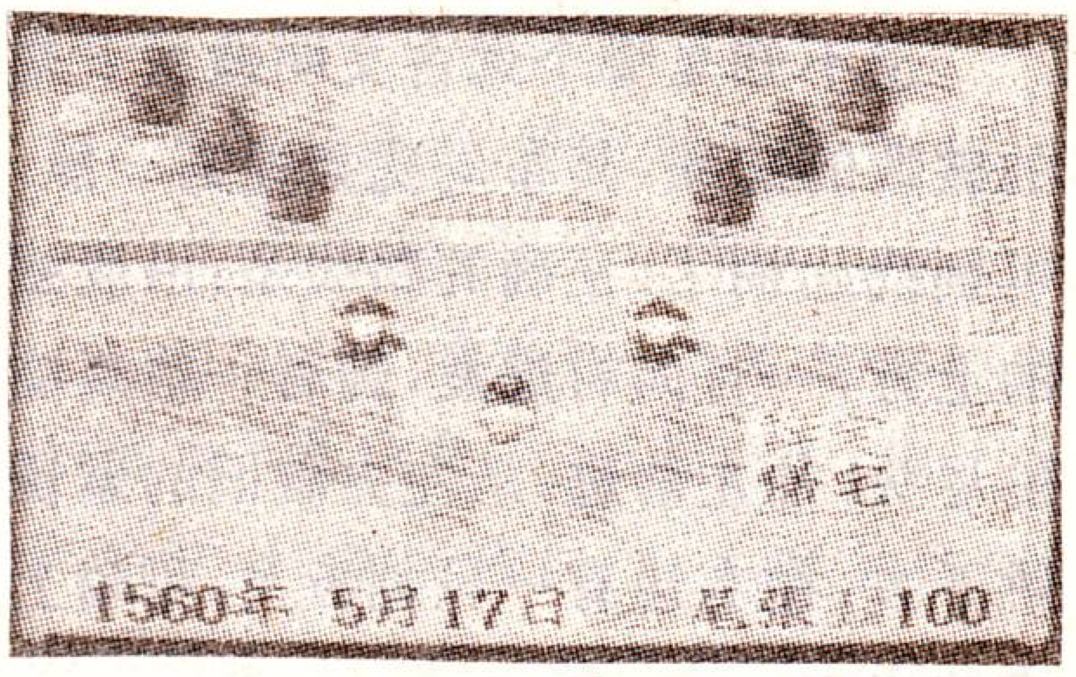
责任编辑：热斗



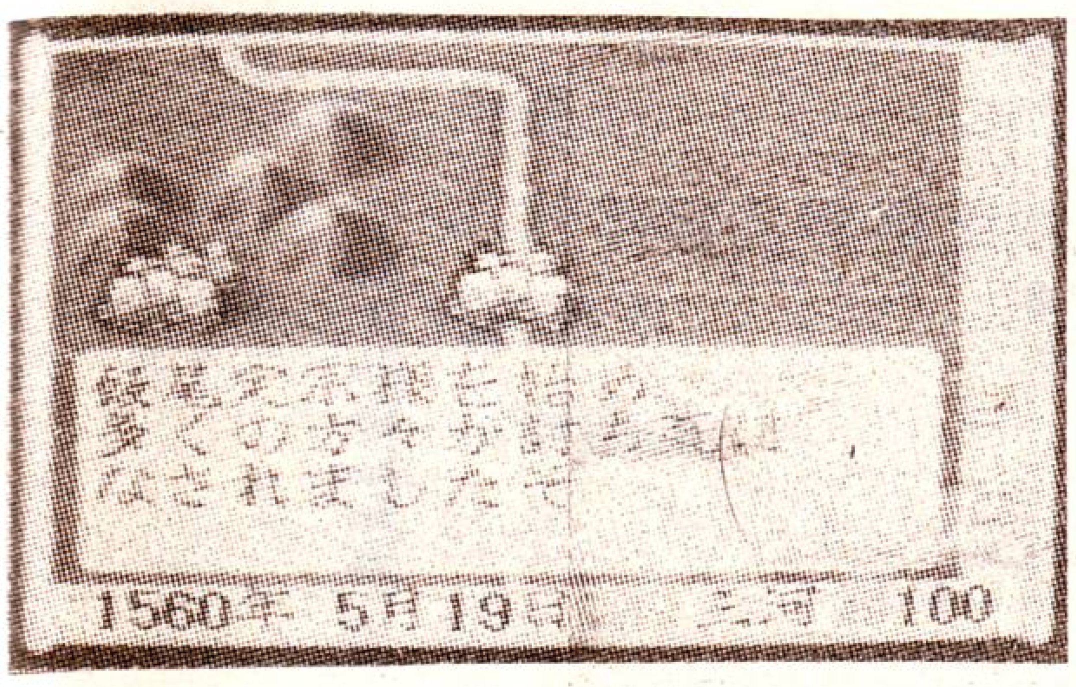
机种 MD	厂商 KOEI	类型 SLG	容量 12M

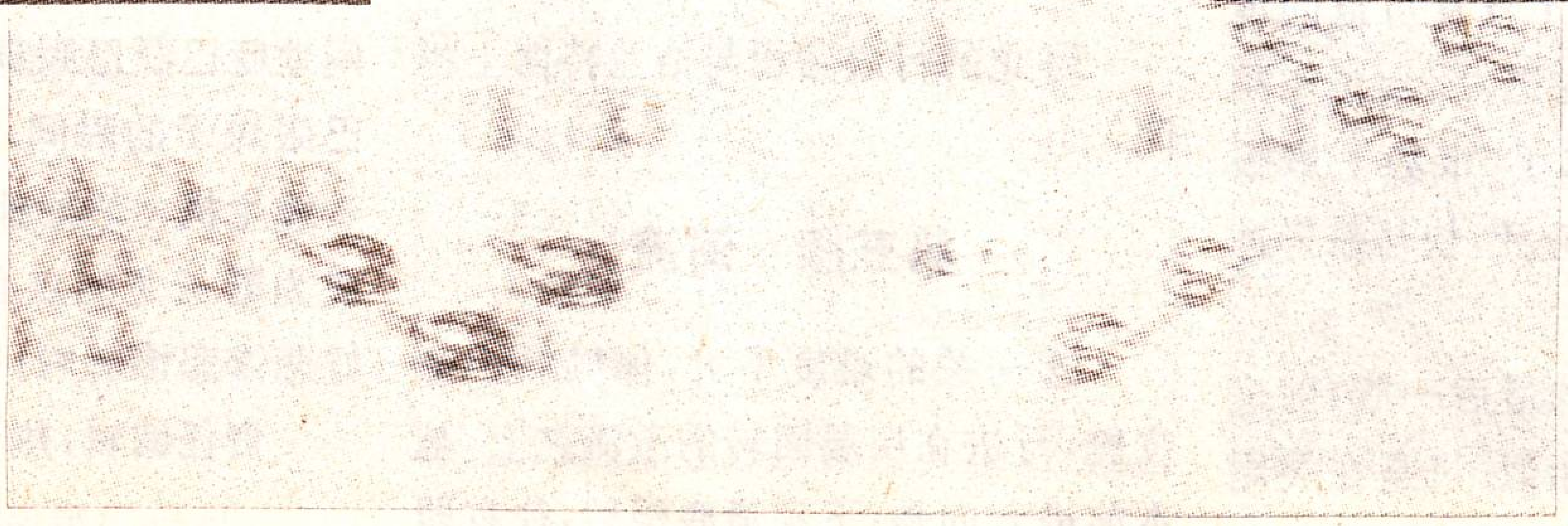
文/林松

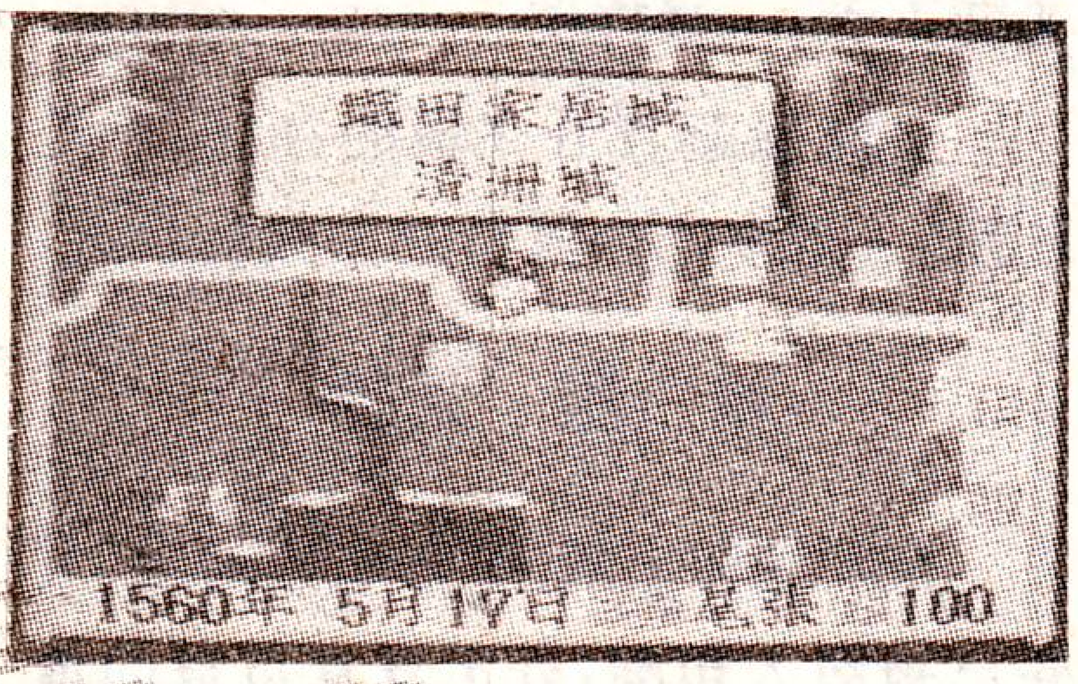
这是光荣公司于一九九三年推出的仿真类游戏的又一杰作，再现了日本战国时期名垂青史的历史人物——丰臣秀吉，从一介平民到官居极品并统一日本国的戎马一生。该节目一反 SLG 类节目的常规模式，融合了 RPG 的特性，使游戏更加贴近现实，富有吸引人的魅力。你所扮演的丰臣秀吉原名叫木下藤吉郎，最初只是织田信长手下一名微不足道的“足轻头”(步兵小头目)，身份低微，一无所有，只能依靠自己的智慧和力量，赤手空拳去打天下，而非象其他的 SLG 节目中，一上来即可为君主、大名或司令官等，大权在握。在这里你首先亟待提高的是你本身的素质和各项技能，为今后建立一番事业打下坚实的基础。同时，还要圆满完成织田信长所交办的各项任务，博得他的赏识，不断提高对你的信赖值，以期获得晋升。当你的信赖值达到 5120 以上后，才有可能被任命为城主，并改名为羽柴秀吉，换上蟒袍玉带，踏上了新的历程，去开辟新天地。











明智光秀谋反，逼死织田信长，给你创造了一个天赐良机，从此，你才真正开始加入了群雄争霸的行列——实施内政外交，驰骋疆场，并在朝廷挂号，封为从五品官职。大小官职有十余种，官阶从“从五品”到“正一品”，共分十级。你的最终目标就是获到最高官职——正一品的“关白位”，这只有在你势力扩张到对全国的支配力在 10000 以上后，才有可能。当然在这其中，官场的黑暗亦是显而易见的，请侍臣为你奏请官职，不意思意思，事情就不好办了。具体如何面对现实，你看着办吧！总之，这是一个很精彩且别具一格的节目，内容非常丰富，版图广阔，囊括了全日本岛的 100 余座大小城池和 17 个“町”(庶民居住的城镇)，先后出场的武将达 700 多人，在各个城镇中还有许多三教九流的各色人等出场，宝物数量多达 300 余种；战斗场面也很诱人。形式分个人战、野战和笼城战三种，在个人战的 HEX 画面中加入了手动机制，可亲自控制攻击的方式和强度；野战和笼城战为军团作战，每军团最多由五支部队组成，分别是主大将、先锋和左、右、后军，战争中有四种策略可以运用，在野战中还提供了七种阵型供你决策。准备好了吗？成功之路就在你手下！

责任编辑：PINSER

彻底解剖
RPG 游戏
文/索冰



龙珠 Z——超赛亚人传说 简明攻略

超任的 RPG 龙珠 Z 已经不是个很新的节目，不过仍有一定的攻略价值。因为它的难度虽然并不是很大，但内容极为紧凑，许多地方必须达到特定条件才能通过，否则当场 GAME OVER。另外本节目中相当多的事件是按真实时间制进行。就是说当你在地图上徘徊时，可能已经错过了某些机会。或者与此同时正在发生一些事，若错过了将直接影响到以后的进程。

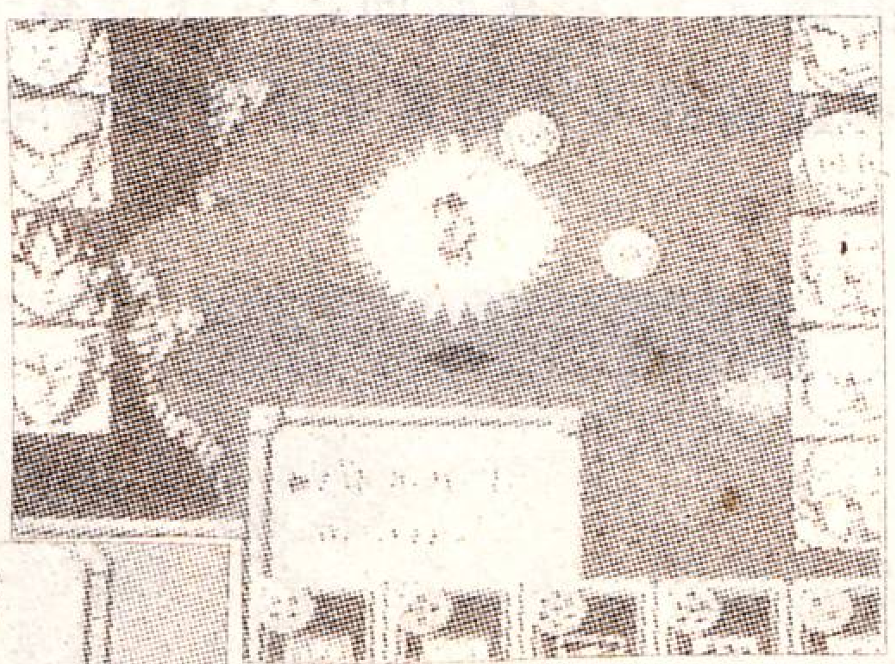
总之，如果诸玩友还着对 FC 版龙珠 Z 的印象来玩本节目，一定会感到极为吃力。为此笔者作了以下的简明攻略，就游戏的主要难点和要点做一介绍。至于剧情，想来熟悉原作的玩友不在少数。所以除了游戏中明显的变更点外，不必多费笔墨了吧。

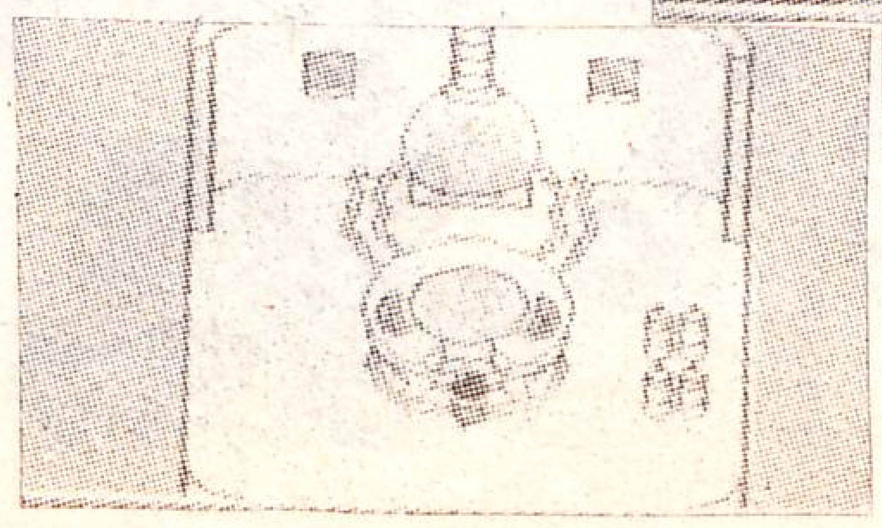
在开始之前，让我们先看看《超赛亚人传说》的系统设定和道具：

与 FC 版相比，最明显的就是移动方式发生了变化，FC 版的做法一直是将地面分格，主角选牌根据点数来移动，有点类似 TAB 和 SLG。本作则是标准的 RPG 移动模式，主角可以随意在地图上走动，Z 战士的飞行能力当然也不会被忽略，移动时可以选择“空中”变成飞行状态，活动范围和速度都大大提高。飞行时按 X 为加速，Y 是减速，B 则是悬停在空中。

卡片是龙珠 Z 的招牌设定，本作中对此基本没有作变动。战斗时选择自己派别或必杀技的牌来决定攻击方式，在上角星数是攻击力，右下角汉字是防御力，Z 为最大，一为最小；辅助卡片也与 FC 版没有太大差别，增加了悟空及短笛的卡片；另有一些特殊辅助卡片要千万注意在特定场合使用，别提早用掉。

行动时除了选择空中/地面移动和使用卡片的指令，还有对话、调查、状况、队列、设定及存储的选项。就无须一一介绍了。





游戏中会见到很多建筑物，在 FC 版中这些房屋都是特定场所，在本作中则添加了更有 RPG 色彩的回复所和道具屋，还有提高能力的训练所（这倒是在 FC 版也出现过）。



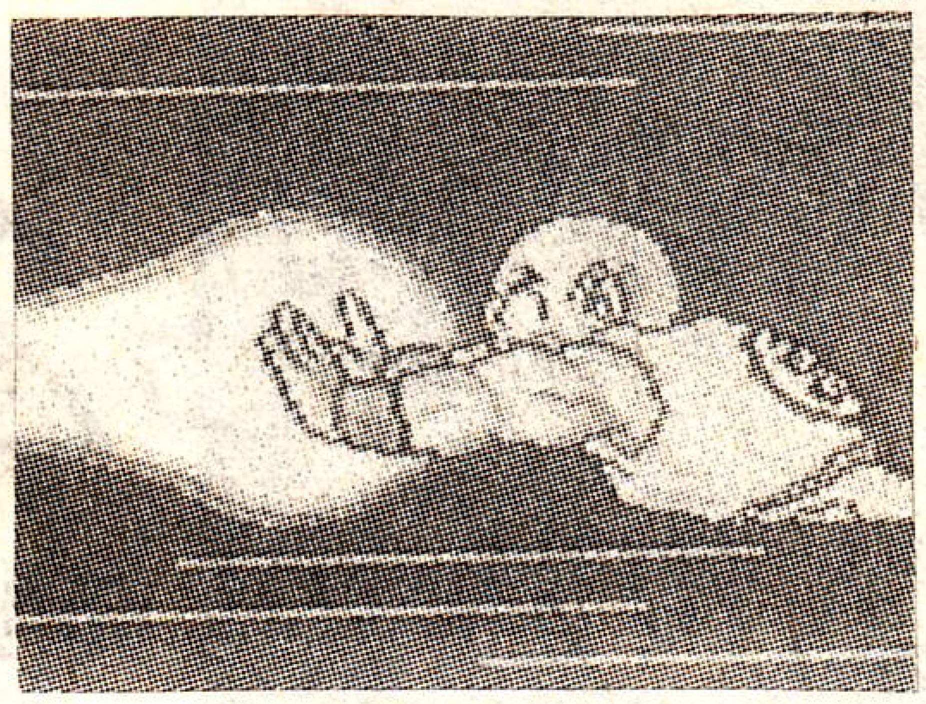
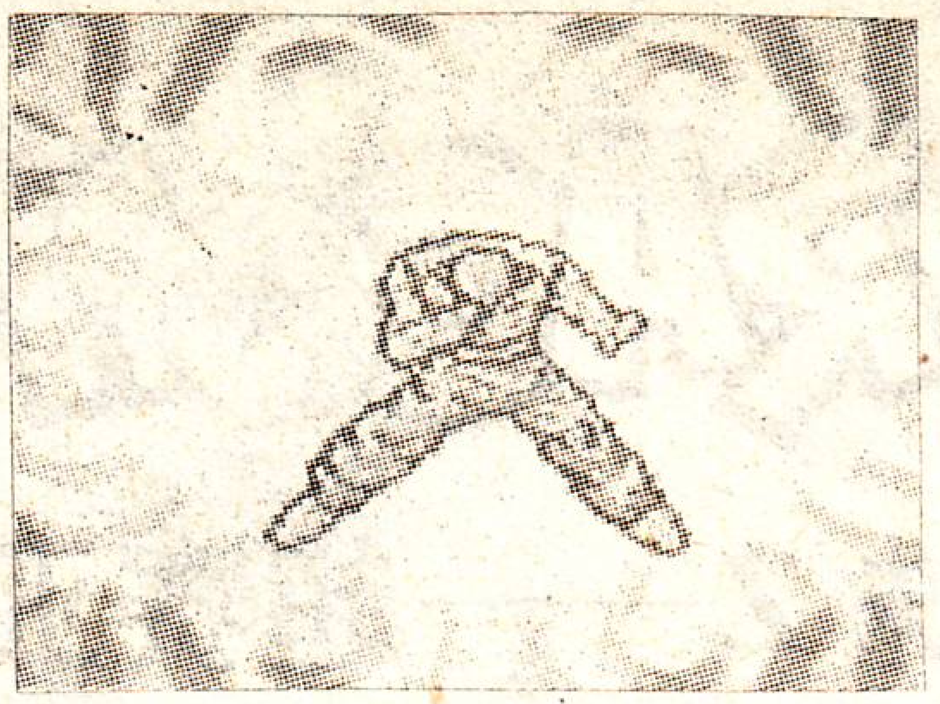
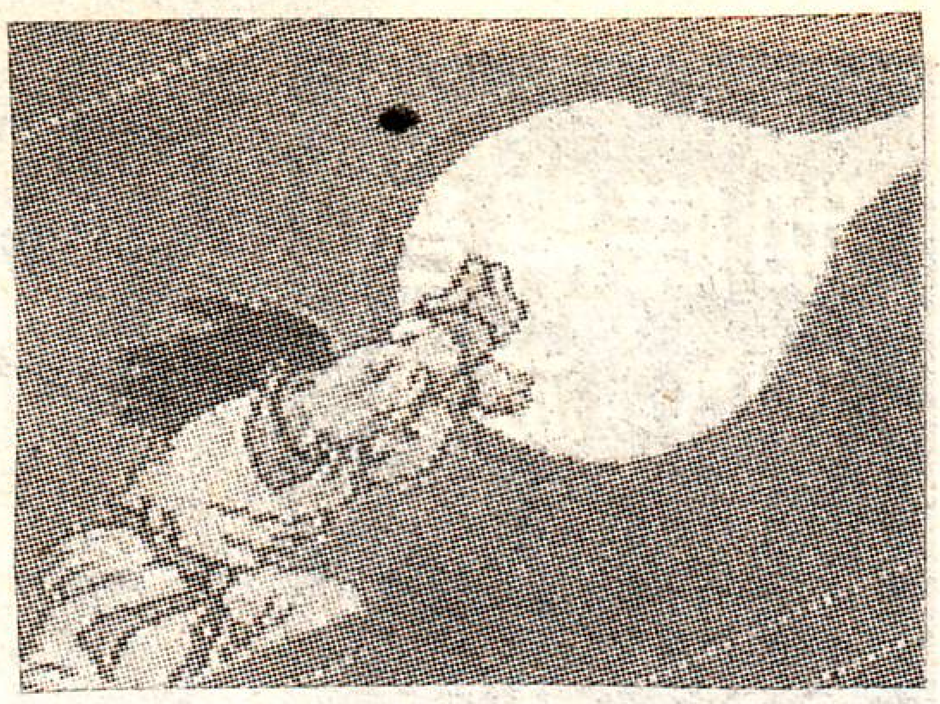
类型 RPG
机种 SFC
厂商 BANDAI
容量 8M

流程部分：

在“天下一武道会”打倒短笛大魔王后又过五年，悟空的兄长拉蒂斯出现了，他为挟迫悟空入伙而抓走了悟饭……这时短笛在绝望的悟空面前出现并提出联手的建议，一切如原著一样开始了。

首先在龟屋中交谈，从几位朋友手中得到龙珠雷达、卡片和 40 元钱。接着出屋来到地图画面，用雷达可以确定悟饭的所在（悟饭的帽子上有一颗龙珠）。适当地锻炼一下等级后去找一间屋子，在那里打倒四个栽培人可得到一张悟饭卡（重要道具）。其后进入山洞寻找一番再出来飞行，若等级与条件足够时一降落即可遇见拉蒂斯。

双方实力是非常悬殊的，此时要在第一回合一上来便使用悟饭卡片，这样第二回合中悟饭就会重创拉蒂斯。然后悟空的指令中会出现“擒住”的选项，选择这一项后

再让短笛打出魔贯光杀炮即可将两人一起杀死。

接下来是悟饭跟随短笛修炼的情节，由玩者控制悟饭与短笛对战，若受重伤可到泉水处回复体力。

而死去的悟空则被告之在天界的宇宙深处有一位伟大人物"界王"。为了向他学习武艺，悟空通过长长的蛇道来到界王居住的星球。在这里的修炼首先要克服界王星的超重力，完成后与界王进行对决，胜出后即可完成修业。

时光流逝，转眼间一年过去了，拉蒂斯预言中的两名赛亚人战士如期在地球出现。短笛和悟饭出发迎战。

贝吉塔位于版面左方的山地，但先不要急于前往，在地图上细心搜索可以找到小林、乐平、天津饭及饺子并让他们加入阵容。反之直接到达目的地的话，就只有眼看着那巴将他们一一杀害。

以牺牲短笛的代价打倒那巴后，贝吉塔终于露出杀意，幸好此时悟空及时赶到，向贝吉塔提出一对一的挑战。

悟饭和伙伴们(若有同伴被杀也无妨，但悟饭是绝不能倒下的)这时要做的便是寻找两人决斗的场所并赶去参战。以左下方的道具屋及训练所为起点，向右边北部的山区寻找便会看见两人。一定注意抓紧时间因为对决已在进行中！

这时手头应有一张月亮卡片，使用后即可让悟饭变身，打倒贝吉塔时他会乘飞船逃去，不过留下一张贝吉塔卡片(重要道具)。

又过了月余，悟饭为使短笛复活，拜托布尔玛造出飞船前往那美克星，悟空则因重伤未愈无法同往。

到达那美克星才发现，原来太空征服者的足迹已经先一步踏上了这里的土地。借助雷达找到最近的一颗龙珠所在时，赫然发现那个村庄正被征服者的首脑弗利萨侵袭。悟饭于千钧一发之际救下了村中最后一位成员，幼小的丹迪，却遭到弗利萨部下多多利的追击。

应付追击的场面是横卷轴的飞行画面，悟饭等人能否躲开多多利的喷射攻击并摆脱他就要看玩者你的操作技巧了。脱离险境后让丹迪为大家补充能量，接着去找两位在一起的那美克星人让他们加入队伍。(注意如果没有救出丹迪而遇上两人，他们不仅不帮忙还会与你打斗，而且若打倒他们便出现GAME OVER，因此一定要先救丹迪才可以进入后面的情节。)

这时版面上还剩一颗龙珠，用雷达定位表明在一个山洞中，进去经寻找拿到龙珠使离开山洞。岂知一出洞口便碰上了邱夷。

邱夷很强，悟饭目前的水准绝不是他的对手，因此就是使用贝吉塔卡片的时候了，以贝吉塔的强度把他打败并不是难事。其后向地图上方前进，找到一个被毁的小村落，在其中一间屋子里调查水瓶可以得到新伙伴卡鲁克。

通过以上版面后转入悟空从地球动身及在飞船中修行的情节，接着是短笛在界王处修行，玩过FC版的朋友都该不成问题吧。

然后回到悟饭这边，首先要在左上方找到一颗龙珠，然后往下移动会见到一个山洞，可别错过，进去对墙洞调查能得到很多情报。接下来再利用雷达找到另一个山洞(内有龙珠)，里面有两个那美克星人，一个会成为朋友，另一个则要把他打倒。

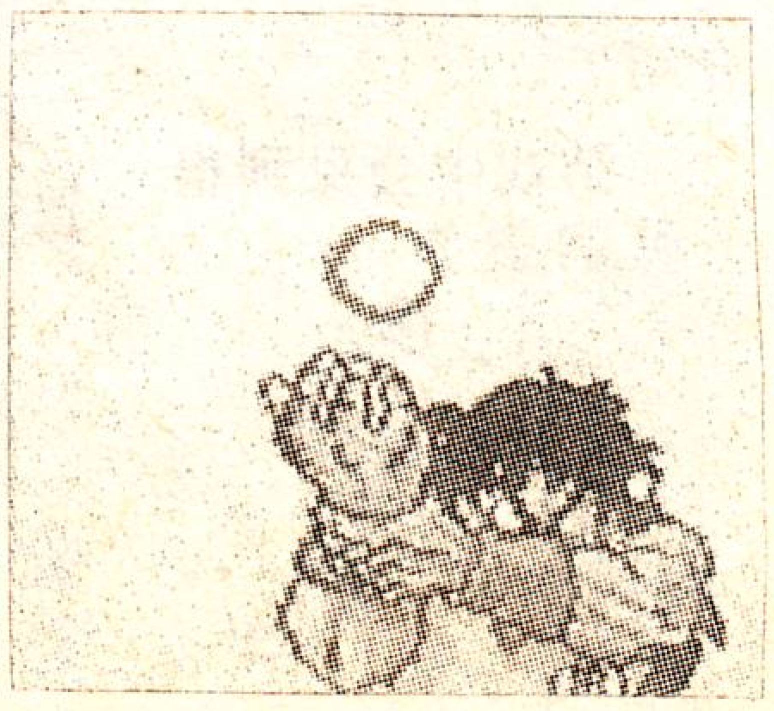
之后要做的是前往大长老的居所，他会为我们提高能量。再往下就是击倒多多利及萨博夺取龙珠的任务，但随后到来的基纽特攻队又抢走了龙珠。

万幸的是悟空此刻已经到达，合流后用雷达测定基纽特攻队的位置并追杀他们，为安全起见，最好把基纽队长放在最后去打。

与基纽对决时悟空会被互换术害成重伤，因而被迫再次离队去治疗。不过其他同伴会找齐龙珠实现全员复活，短笛也在其中并得以到达那美克星。这时一定要找到内伊鲁与他合体成为超级战士。

最后要做的就是一路逃避弗利萨的追击，为悟空复原赢得时间，其后只要有一位同伴在悟空面前死亡，他就可以变成超赛亚人！并且在用超赛亚人状态打倒弗利萨的情况下，结尾画面之后还会有一场隐藏的战斗发生。赢得这场战斗才是真正的完美结局。如何？自己去试试吧！

责任编辑:KING

在光芒四射的群星中，谁是最亮的一颗呢？

’94 SFC节目大评奖揭晓

责任编辑:KING

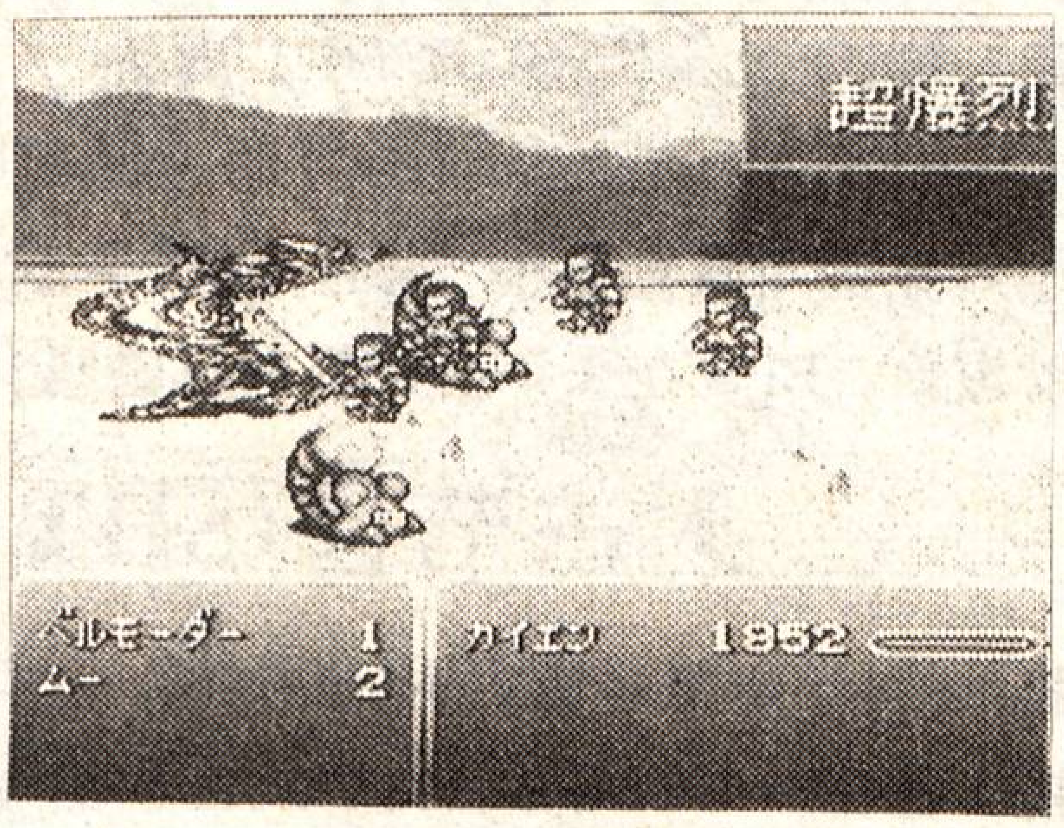
一年一度的SFC(超任)节目大评奖，今年已是第四届。在超任正于国内逐渐普及开来的形势下，相信很多人都已见过SFC节目的高素质。尤其在RPG方面，任天堂有着得天独厚的优势。ENIX(艾尼克斯)和SQUARE(史克威尔)这两家强大公司的支持，以及其自身的雄厚制作实力作保障，因而得到广大玩家几乎是无条件的支持。那么在其它各种类型的节目方面情况怎样呢？

最优秀作品奖

第一届的最佳作品是“最终幻想Ⅵ”。在当时超任刚诞生的情况下，FF4的效果的确是令人震惊的；第二届是“勇者(DQ)Ⅴ”实至名归地拿走了大奖；第三届的盟主是“最终幻想Ⅴ”；而这一届会是谁呢？

第1名

最终幻想(太空战士)Ⅵ RPG 史克威尔出品



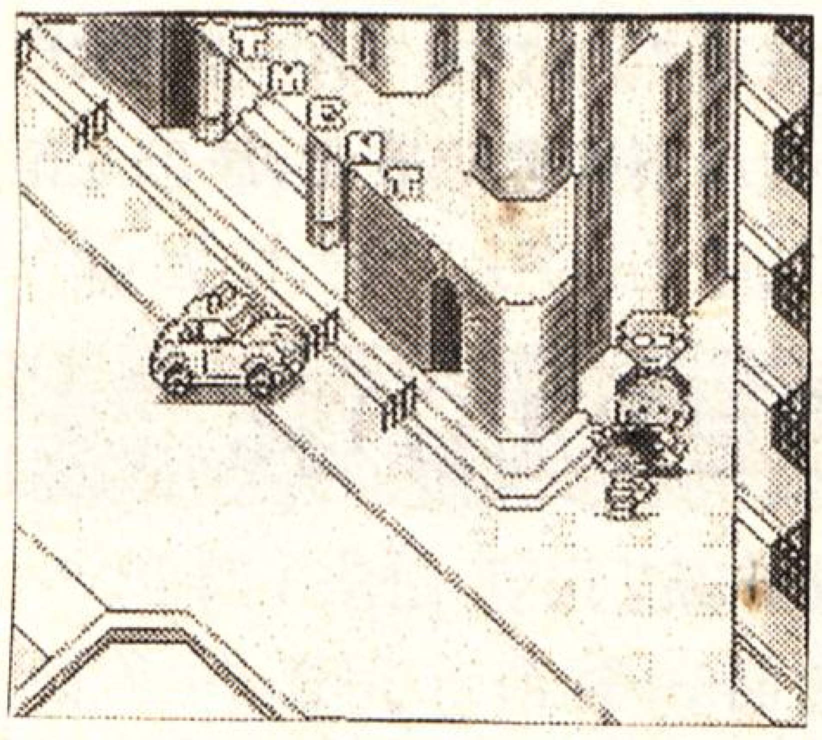
当然是“最终幻想Ⅵ”!这是迄今为止最棒最感人的RPG节目了。那么下届(95年)的大奖是谁呢？艾尼克斯的DQ6吗？或者史克威尔的“时空之旅”？或者大爆冷门地由一个RPG以外的节目夺得？只有来年见分晓了。

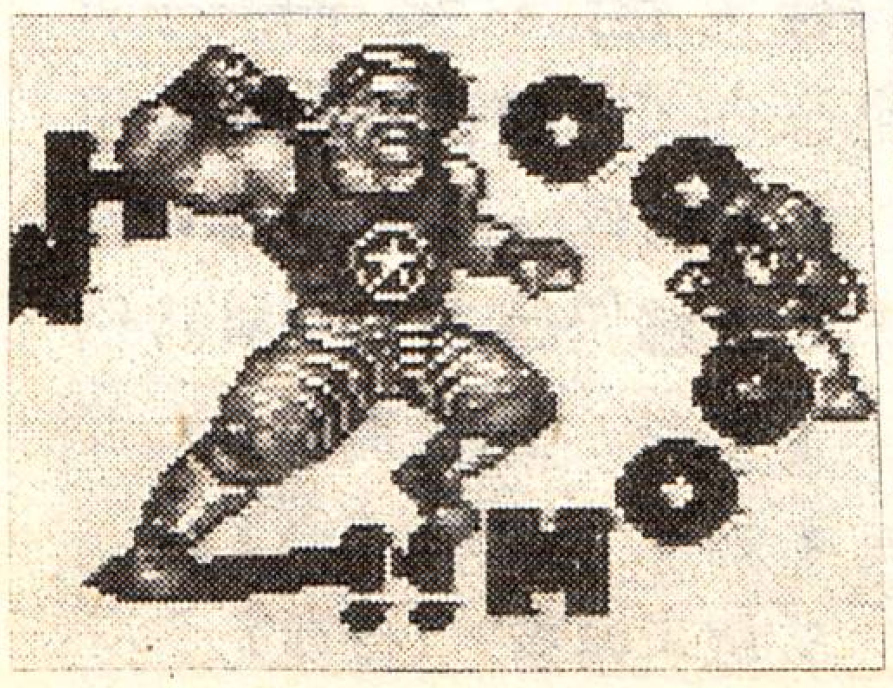
第2名:MOTHER(妈妈)2,RPG 任天堂出品
第3名:火炎之纹章(圣火降魔录),SLG 任天堂出品
第4名:超级街头霸王Ⅱ,ACT CAPCOM出品
第5名:浪漫传说2(七英雄传说),RPG 史克威尔出品
第6名:冠军赛马Ⅱ,SLG 光荣出品
第7名:’94J联盟足球,SPG EPOCH出品
第8名:加尔亚幻想记,A·RPG 艾尼克斯出品
第9名:实况棒球赛,SPG KONAMI出品
第10名:超级宇宙战士,ACT 任天堂出品

最优秀美术奖

第1名:最终幻想Ⅵ,史克威尔出品
第2名:美女与野兽,迪斯尼出品
第3名:MOTHER2,任天堂出品
第4名:超级街头霸王Ⅱ,CAPCOM出品
第5名:加尔亚幻想记,艾尼克斯出品

进入前十名的还有“火炎之纹章”、“侍魂”、“阿拉丁”等。





最优秀音乐奖

进入前十名的作品还有“LIVE·A·LIVE”、“超级机器人大战EX”、“超级街霸Ⅱ”等。

第1名:最终幻想Ⅵ,史克威尔出品
第2名:MOTHER2,任天堂出品
第3名:浪漫传说2,史克威尔出品
第4名:勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ,艾尼克斯出品
第5名:火炎之纹章,任天堂出品

动作节目(ACT)奖

第 1 位:超级宇宙战士,任天堂出品
第 2 位:洛克人 X,CAPCOM 出品
第 3 位:超级炸弹人 2,HUDSON 出品
第 4 位:精灵弹珠物语,任天堂出品
第 5 位:大盗伍佑卫门 2,KONAMI 出品

从今年的当选节目可以大致看出 ACT 游戏今后的趋势:玩家已不再单纯满足于血腥火爆的感官刺激而转向对逻辑和技巧性的要求,另外其主导趣味性已发生了变化,这一点前 5 名均系返朴归真的怀旧作品即是明证。

格斗节目(FGT 或称对战 ACT)奖

第 1 位:超级街头霸王 Ⅱ,CAPCOM 出品
第 2 位:侍魂,TAKARA 出品
第 3 位:饿狼传说 SPECIAL,TAKARA 出品
第 4 位:龙珠 Z 超武斗传 3,BANDAI 出品
第 5 位:龙珠 Z 超武斗传 2,BANDAI 出品

大概是龙珠的影响力实在太大,居然在 94 年这个狂热移植街机对战节目的年度占了前 5 位中的两席而迫使"世界英雄 2"、"豪血寺一族"等大牌作品屈居其下的 6 位及 9 位。而街霸 Ⅱ 已是连续三年力克群雄坐上头把交椅,由此对其魅力可见一斑。

角色扮演节目(RPG)奖

第 1 位:最终幻想 Ⅵ,史克威尔出品
第 2 位:MOTHER2,任天堂出品
第 3 位:浪漫传说 2,史克威尔出品
第 4 位:加尔亚幻想记,艾尼克斯出品
第 5 位:勇者斗恶龙 Ⅰ·Ⅱ,艾尼克斯出品

今年的 RPG 可称硕果累累,竞争极为激烈,有很多佳作如"电子骑士"、"艾尼莎 Ⅱ"、"LIVE·A·LIVE"、"异界"、"天使之诗"等均以微小票数差距败北,居于 6 至 10 位。

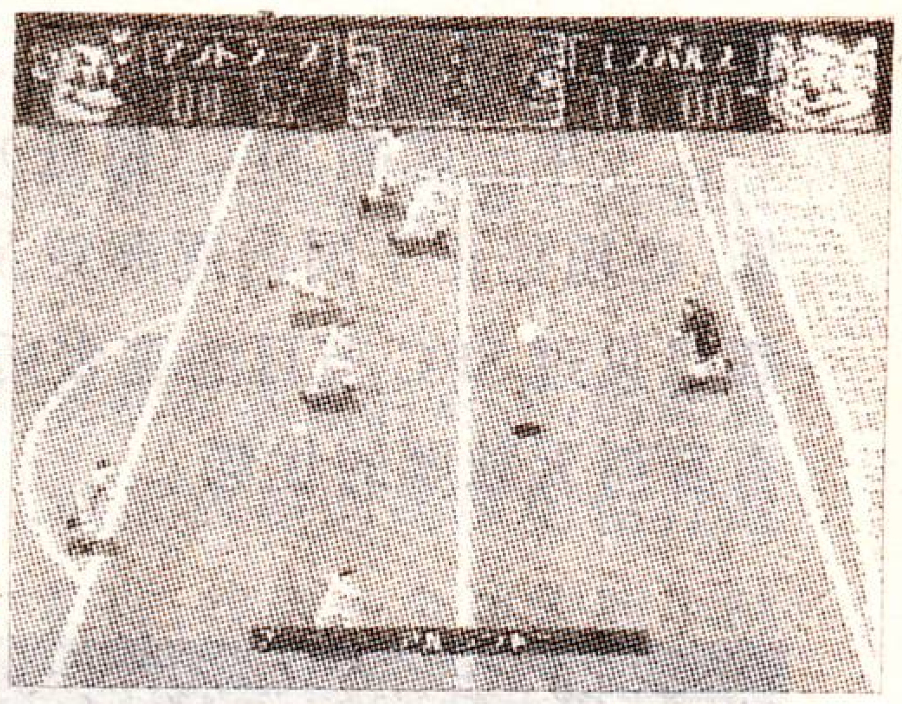
模拟仿真节目(SLG)奖

第 1 位:火炎之纹章,任天堂出品
第 2 位:冠军赛马 Ⅱ,光荣出品
第 3 位:超级机器人大战 EX,BANPRSTO 出品
第 4 位:大航海时代 Ⅱ,光荣出品
第 5 位:SD 高达 GX,BANDAI 出品

此外还有"天使女皇"、"FEDA 正义之纹章"、"第一女皇"等均受到高度评价分别得到第 6、7、8 位。而 94 年底至 95 年初发售的"三国 Ⅳ"、"前线任务"、"第四次机器人大战"等作品相信会在下届评选中名列前矛。

体育节目(SPG)奖

第 1 位:'94J 联盟足球,EPOCH 出品
第 2 位:实况棒球,KONAMI 出品
第 3 位:动物草地棒球,IMAGI 出品
第 4 位:实况足球,NAMCO 出品
第 5 位:超级火爆摔角 Ⅲ,JELECO 出品



体育类仍然是"94 日本联盟足球"大出风头,事实上今年的足球游戏是最多的,有好几个公司都制作了 J 联盟及世界杯大赛等,连 CAPCOM 也不例外。幸好前 5 名并没有被足球所垄断。

智力节目(PUZ)奖

第 1 位:泡泡方块,BANPRSTO 出品
第 2 位:俄罗斯方块 Ⅱ+炸弹方块,BPS 出品
第 3 位:方块武斗外传,BPS 出品
第 4 位:美少女战士 S·方块篇,BANDAI 出品
第 5 位:Q 版希比,SUNSOFT 出品

BPS 一向是方块类节目的老大,但今年的两大力作却败在帕布雷斯特的"泡泡方块"手下,"泡泡"的魅力可以想象。BPS 在来年会有新的反击吗?

射击节目(SHT)奖

第 1 位:宇宙侵略者,TAITO 出品
第 2 位:R·TYPE Ⅲ,HUDSON 出品
第 3 位:棉桃小魔女,DATAM 出品
第 4 位:西部枪神,NATSUME 出品
第 5 位:极上 Q 版沙罗曼蛇,KONAMI 出品

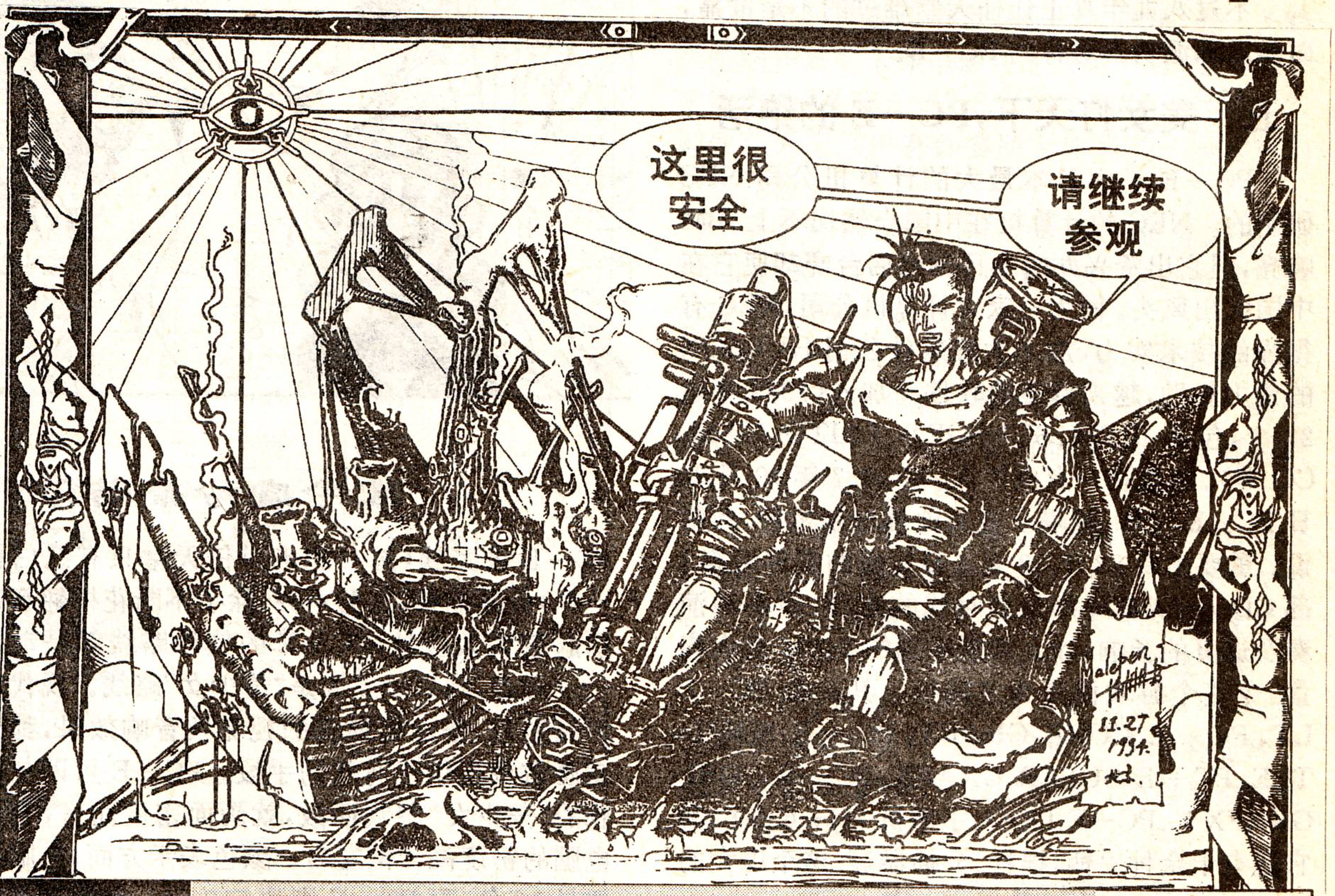


这一年中除了 93 年末的 R·TYPE Ⅲ 之外几乎没有正统的严肃射击作品,而 TAITO 的纪念作品"宇宙侵略者"勇夺冠军,可以充分说明日本玩家的怀旧情绪。

——最·佳·角·色·奖——

最佳男主角	最佳女主角
1. 洛克 (最终幻想 Ⅵ)	1. 莎莉丝 (最终幻想 Ⅵ)
2. 艾德 (最终幻想 Ⅵ)	2. 蒂娜 (最终幻想 Ⅵ)
3. 隆 (超级街霸 Ⅱ)	3. 春丽 (超级街霸 Ⅱ)
4. 麦鲁斯 (火炎之纹章)	4. 嘉米 (超级街霸 Ⅱ)
5. 尼斯 (MOTHER2)	5. 娜可露露 (侍魂)

电子游戏节目十年



四 1989·三强鼎立(中)

文/小楠

四 孤军奋战——创业期的世嘉

世嘉是日本游戏业屈指可数的大公司。八十年代初，世嘉已经执掌大型游戏机(街机)的牛耳。同时锐意进军家用游戏机市场，相继推出世嘉一代，三代。但受到任天堂红白机的强力打压，八十年代中期终于惨败，几乎完全退出了家用游戏机市场。这一全军覆没的阴影始终笼罩着世嘉。对一般社会舆论而言，任天堂已经成为家用游戏机的代名词。消费者中间流传着这样的口头禅：“相信任天堂嘛!”这样的惯性消费心理当然也影响到软件厂商的态度。所以尽管世嘉五代MD性能明显优于任天堂红白机(彩电VS黑白?)，而且世嘉提出的比任天堂优越得多的合作条件下，大多数软件厂商仍持消极观望的态度。另外任天堂关于性能更优越的新机种SFC将要发售的宣传也起了一定的牵制作用。所以1989年世嘉生产的21部游戏中只有四部是其他软件公司推出的，其中Technos推出了“雷鸟Ⅱ”，“雷霆计划”，ASMik制作了“超级梦幻仙境”，由于我们不能知道的原因，这几部游戏的制作水准稀松平常。值得敬佩的还是世嘉，孤军奋战而毫不气馁，凭借街机方面的优势和经验，不断地把优秀的街机节目移植到家用游戏机上，使玩家在家里可以享受到街机的感觉。这种成功的经验目前已成为世嘉经营运作的一种模式。即首先在街机上推出软件，宣传、经销并接受消费者的检验，然后将那些受欢迎的节目移植到家用机上。即减

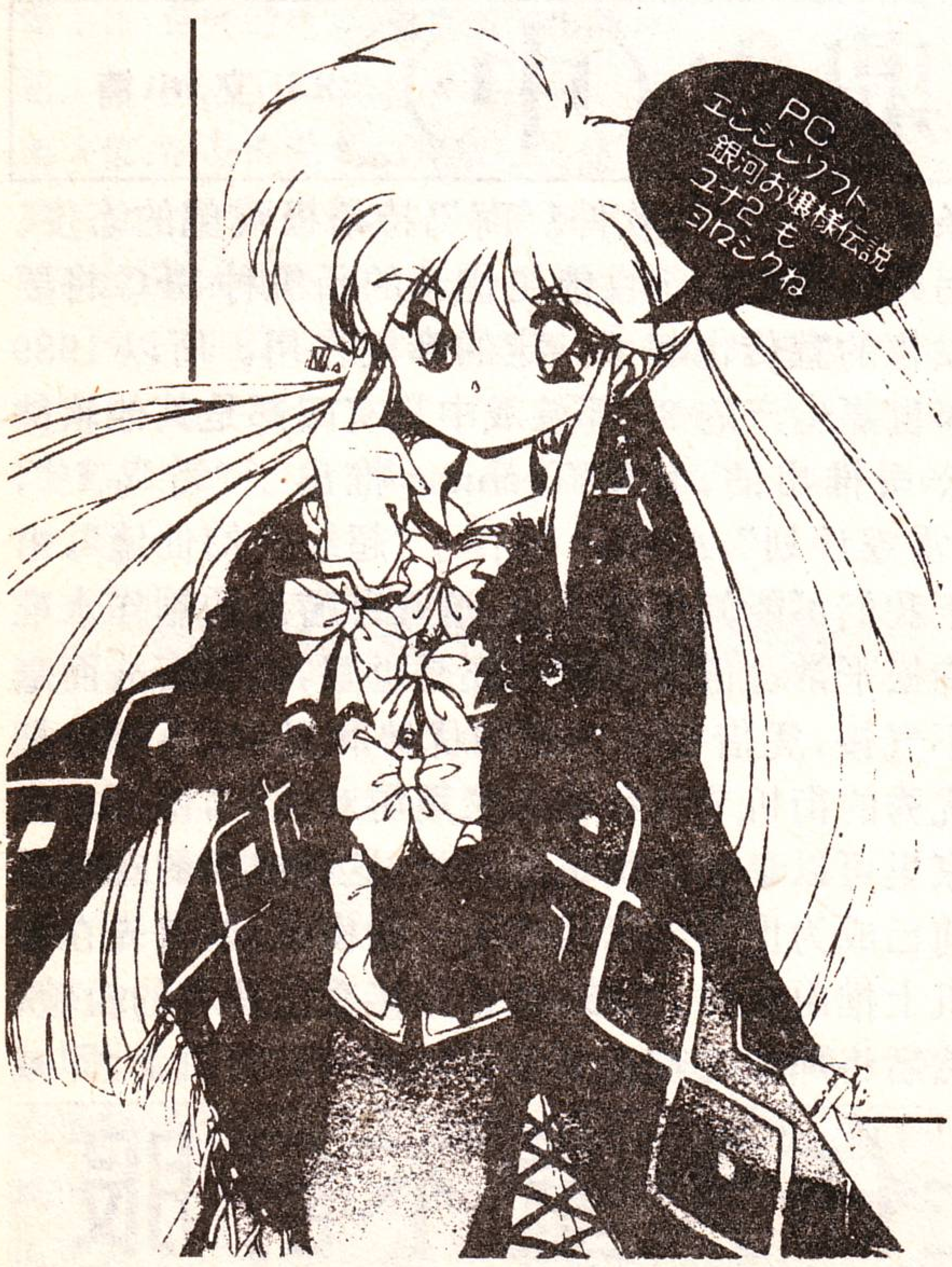
活着，就是为了让任天堂不舒服

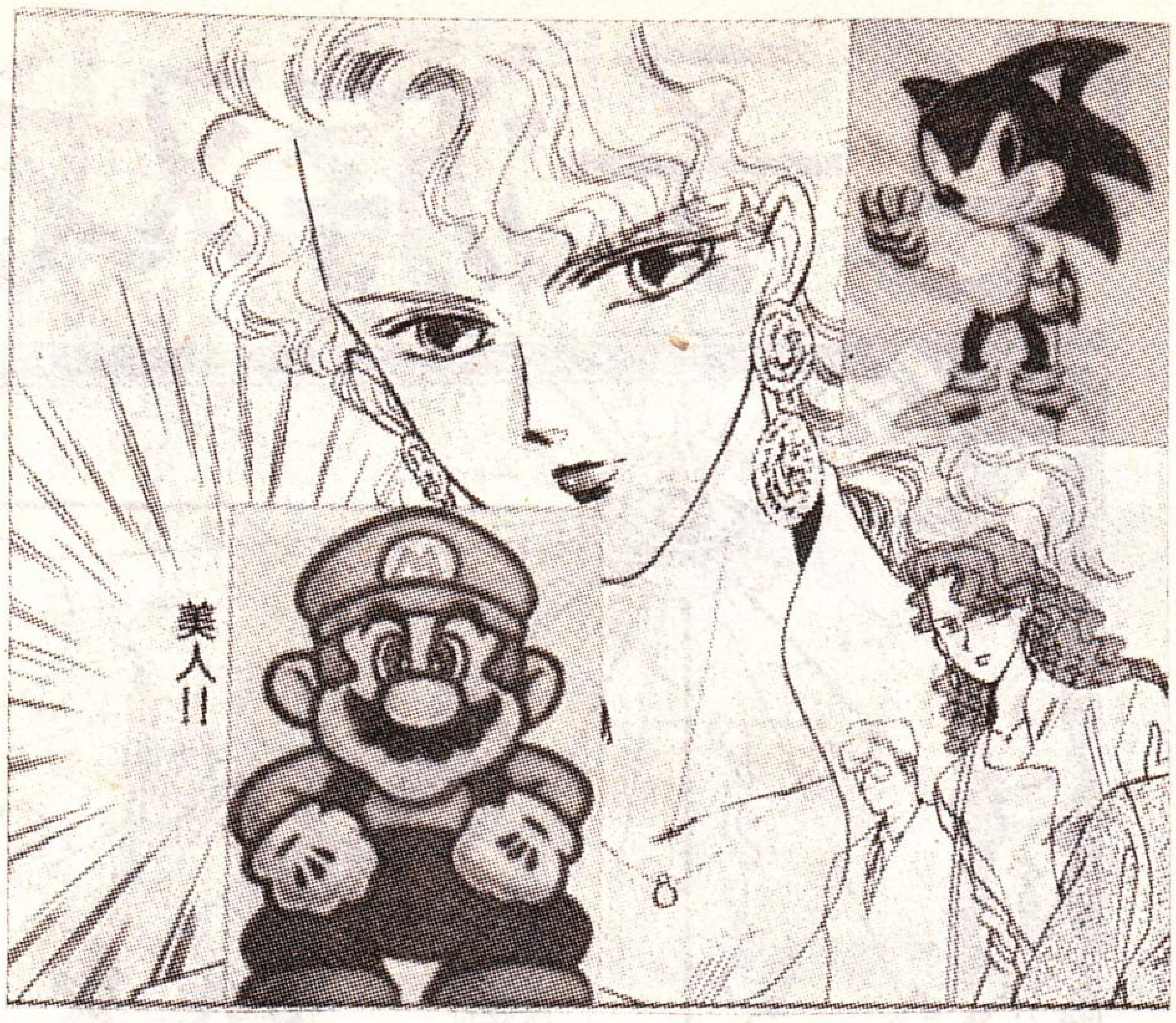
少风险又可以赚取双份的钱，可称一箭双雕吧！在残酷的游戏机市场上，世嘉象一个成熟的有经验的拳手，一点一点有效地向任天堂施加压力，使任天堂不舒服。

不过八九年真正让任天堂难过的不是世嘉，而是以邪派功夫著称的PC－E。

五　美女打天下，PC－E的绝活

PC－E是由日本最大的计算机公司NEC研制的。NEC的计算机在中国当然比不上IBM响亮，但它出资兴办的中日围棋擂台赛却使它在中国大出风头。做为一家大计算机公司，NEC有很强的技术实力，加上大牌软件公司HUDSON的鼎力相助，越来越多的软件商加入（1989年达22个，包括IREM、SUNSOFT、TAITO、NAMCO等）。地盘在一点点扩大。自1987年10月30日PC－E发售，就隔三接五地推出新机种，新附设。重要的有88年12月4日发售的家庭用第1部CD－ROM可称为划时代的东西，逼真的演奏及逼真的音响，加上意想不到的540M庞大容量，令整个游戏世界为之震惊。其余象PC－E LT、PC－E CORE GRAFX、PC－E SHUTTLE、PC－E SUPER GRAFX、PC－E CORE GRAFX Ⅱ、PC－E DUO、手掌机PC－E GT，其它还有十余种手柄，摇杆，分插器等。这个庞大的





虞兮虞兮奈若何！！

PC－E大家族（想一想当时任天堂只有红白机一种）鱼龙混杂，良莠不齐。除了不断花样翻新以引起轰动效应外，PC－E的软件路线就是动画——游戏，确切一点说是"美少女"路线。现代化的高科技，华丽而逼真的视觉及音响效果，都为动画游戏提供了有效的手段。PC－E可以与电脑的"美少女"游戏匹敌，就画面密度而言，它比电脑的密度高4倍左右。颜色表示方面，电脑主要是16色，而PC－E则达512色。自然比电脑的画面更加美丽鲜艳。

随着PC－E生存空间的日益陕窄，PC－E的游戏越来越依赖于动画，一般的游戏中都会出现与动画相同的静止画面，或无意义的标题画面，许多游戏也会让动画的配音人作其配音。如果说PC－E的前期还有浓厚的独立游戏制作色彩，那么随着它日益倾向动画的意向，就不可能不跟随动画界一起经受"美少女"的洗礼。较著名的有高桥留美子的"福星小子"，桂正和的"梦之战士Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ"等。目前美少女系列大约占PC－E销量的60%以上，成为PC－E的招牌游戏和摇钱树。其中夹杂着大量的色情镜头，日本人称之为成人游戏。对此任天堂明确宣布绝对不制作色情游戏。世嘉则态度暧昧，偶一为之。

有两点要特别加以说明，以免引起读者的误解：一、上面所说的"色情"是我们的衡量标准，日本由于国情不同，恐怕又有另外的看法。二、PC－E并非"色情狂"，也有象下面介绍的"天外魔境"那样的不朽之作。

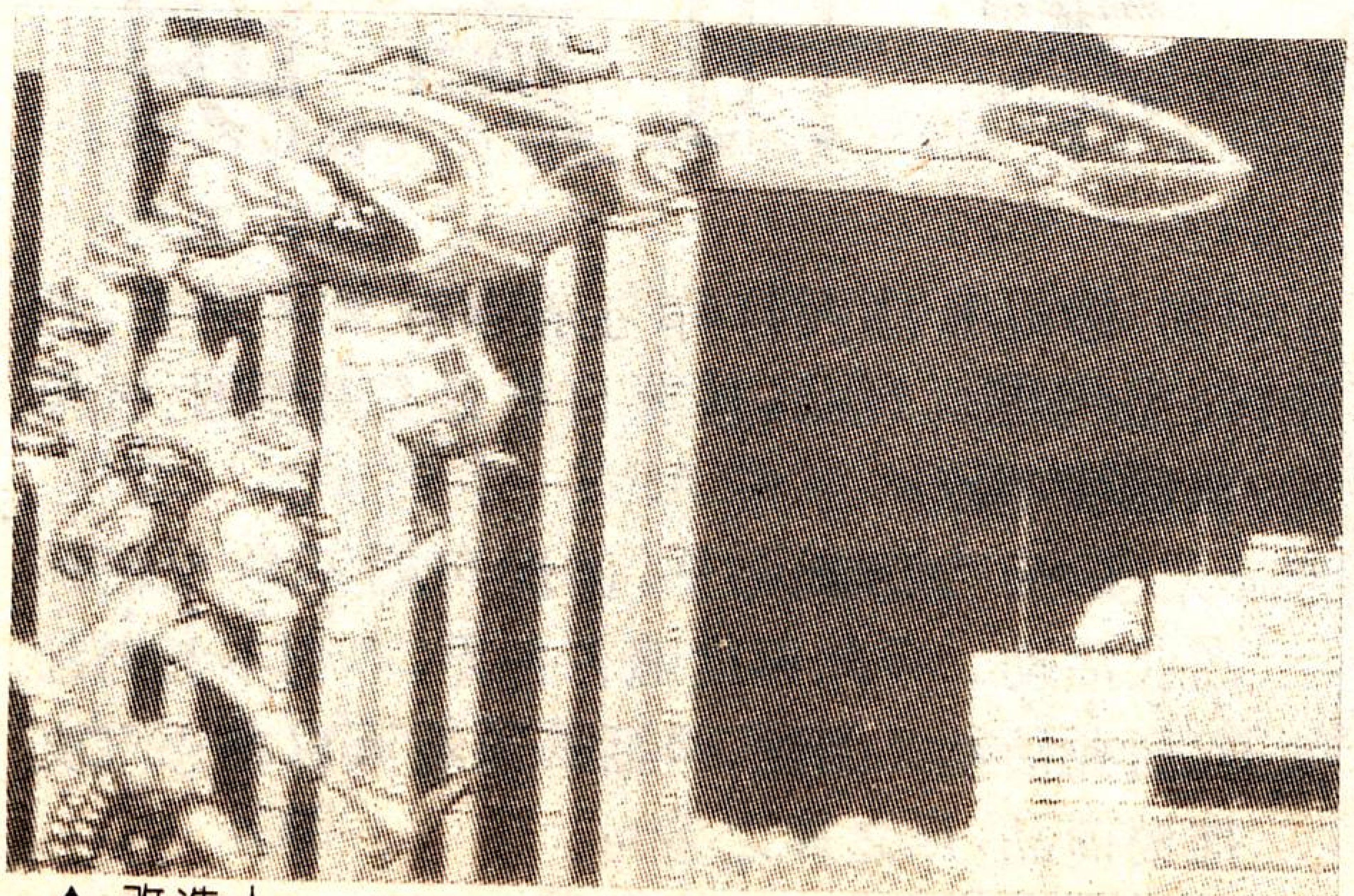
六　世嘉 MD 节目述评

下面先列出世嘉 89 年发售的 21 个 MD 游戏：

游戏名称	厂　商	类型	容量	评分
战　斧	世嘉	ACT	4M	7.75 分
超级忍	世嘉	ACT	4M	7.00 分
大魔界村	世嘉	ACT	5M	7.75 分
天空魔城	世嘉	ACT	4M	6.50 分
孔雀王 Ⅱ	世嘉	ACT	4M	6.25 分
北斗之拳	世嘉	ACT	4M	5.25 分
第一滴血 Ⅲ	世嘉	ACT	2M	6.00 分
雷鸟号 Ⅱ	TECHNOS	SHT	4M	7.25 分
宇宙达人	世嘉	SHT	4M	6.75 分
世界末日	世嘉	SHT	4M	6.75 分
宇宙雄兵	MICRONET	SHT	4M	5.75 分
梦幻之星 Ⅱ	世嘉	RPG	6M	7.00 分
石中剑	世嘉	RPG	5M	6.75 分
超级梦幻仙境	ASMIK	RPG	4M	5.25 分
超级大战略	世嘉	SLG	4M	7.75 分
雷霆计划	TECHNOS	SLG	4M	7.25 分
高尔夫	世嘉	SPG	4M	7.25 分
超级赛车	世嘉	SPG	4M	6.75 分
棒　球	世嘉	SPG	4M	6.00 分
世界杯足球	世嘉	SPG	2M	6.50 分
麻将龙	世嘉	TAB	4M	6.00 分

ACT－动作类　SHT－射击类　RPG－角色扮演类
SLG－模拟仿真类　SPG－运动类　TAB－桌上类

这一年 MD 刚刚降生，节目还很少，并且作品也不够成熟，但在当时确定引起了一阵轰动！这一时期的作品对于国内玩家绝对不会陌生，相信提起这些节目，MD 玩家都会有重逢旧友的感觉。



▲ 改造人

ACT 代表作自然是唯一打进年度十佳评选的街机移植节目“大魔界村”，另外与之有着相似漂亮精彩画面的街机移植版作品还有著名的“战斧”和“超级忍”，在日后均被视为经典。

除了移植街机节目，MD 动作类的另一条路就是制作著名卡通电影片的改编节目，如大家非常熟悉的“孔雀王 2”、“北斗之拳”和“兰博 Ⅲ”。即使今天应当仍有许多朋友如笔者一样对它们记忆犹新。

至于 SHT 射击节目，当年有“世界末日”和“宇宙达人”等 ARC 移植节目及“宇宙雄兵”，均被称做那个时代的代表作品。

RPG 方面，在当年 MD 一诞生便同期发售的“梦幻之星 Ⅱ”自然不能漏讲，另有两个动作 RPG“石中剑”与“超级梦幻仙境”也以美丽的画面给人留下深刻的印象。

89 年最著名的世嘉 SLG 莫过于“SUPER 大战略”了，在国内其续作描写二次大战的“大战略 Ⅱ”曾一度非常热门。而现代战争的“超级大战略”其实是一代，在我国也有相当一批狂热者。

当年的体育节目相对可称丰富多彩，包括“尾崎直道高尔夫”、“超级赛车”、“世界杯足球”、“超级联盟棒球”等，不过这些节目不容易给人留下特别的印象。

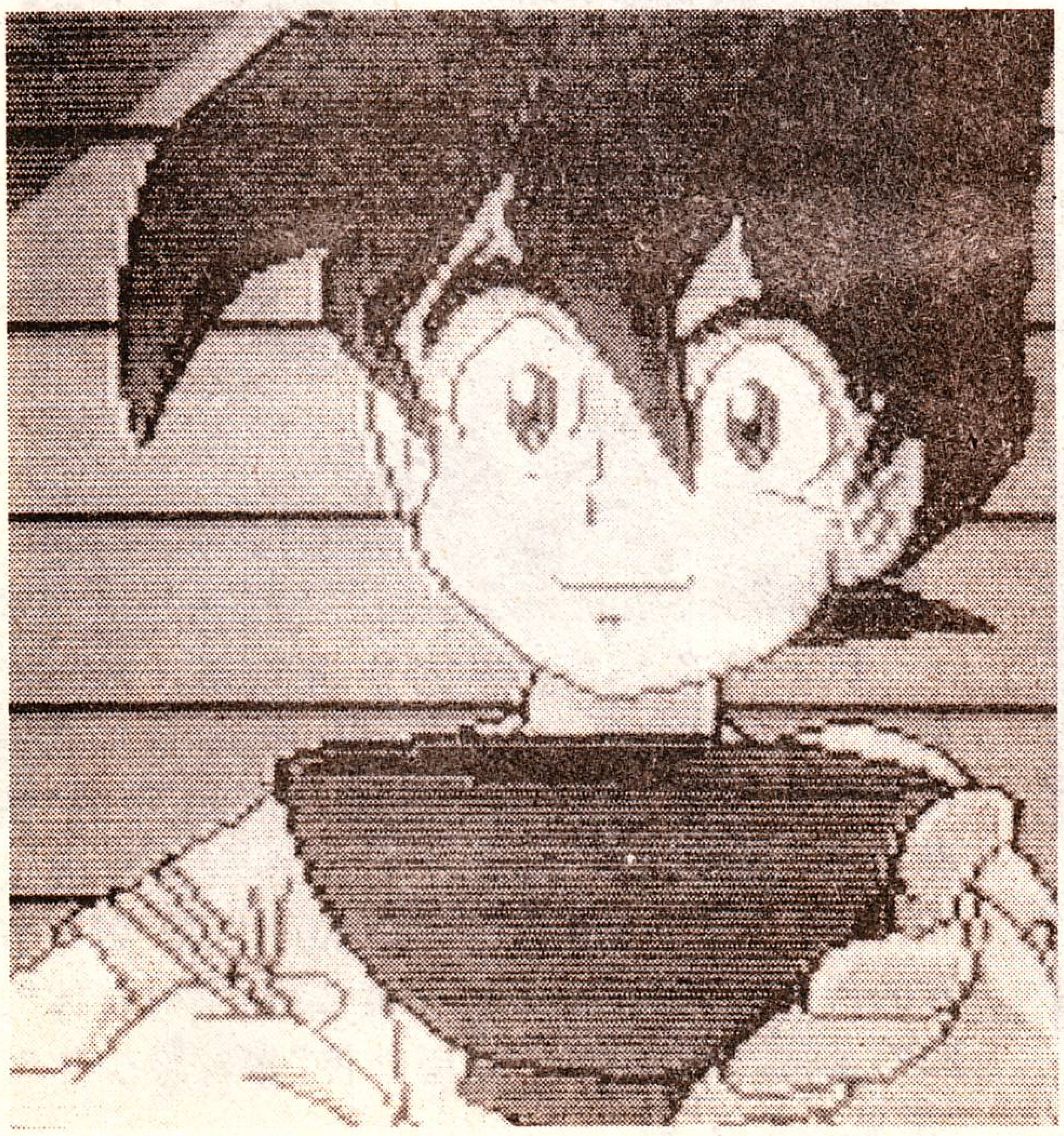
七　PC－E 节目述评



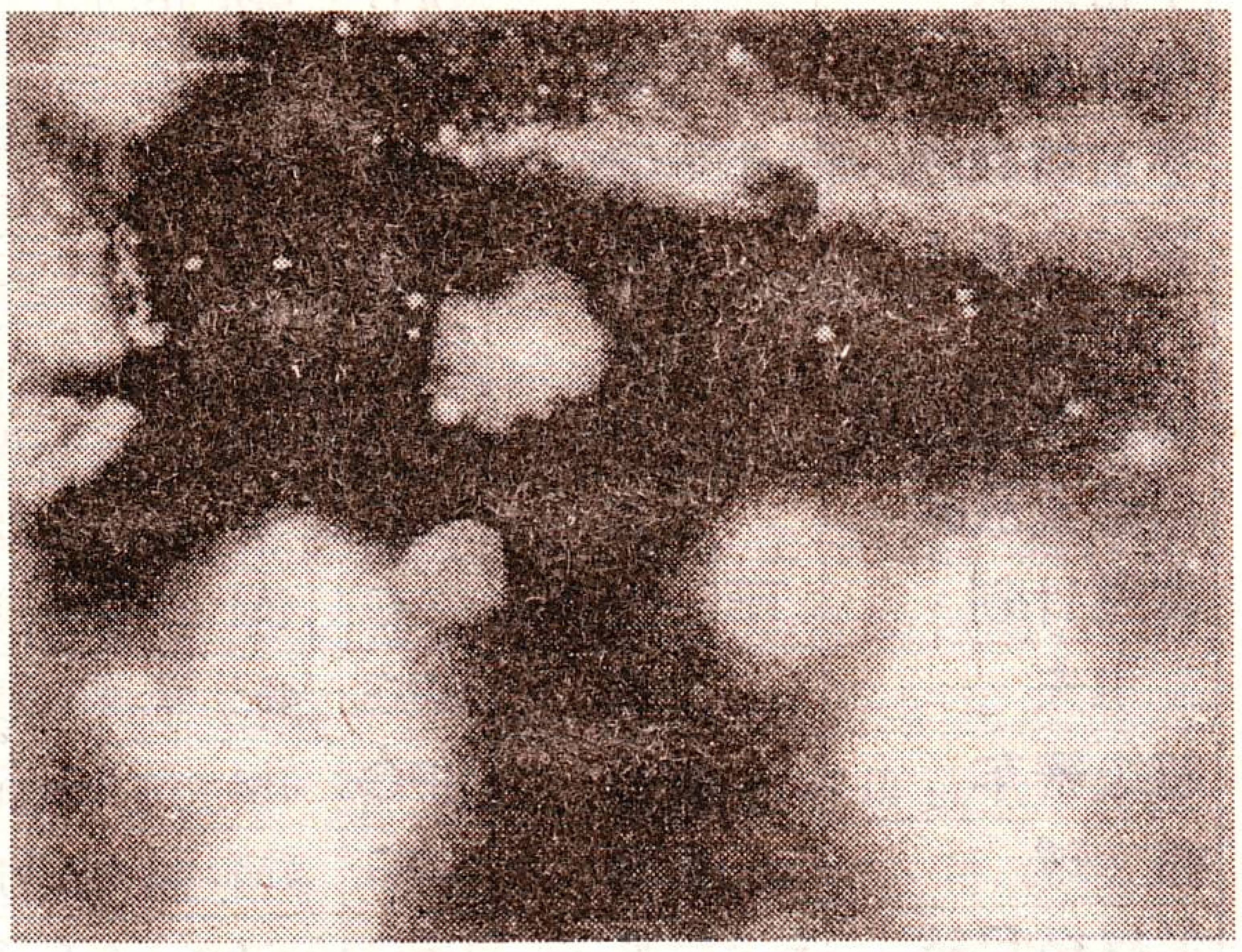
PC－E 在 89 年有六部作品入选“十佳”，而且除了这些猛片还有许多知名的经典，比如动作类有街机及 FC 上的著名作品，NAMCO 的“精灵世界”、HUDSON 的“小叮咚迷宫大作战”、“PC 原人”、TAITO 名作“忍者战士”等。射击节目的代表是有名的 ARC 移植节目“绝对合体”。RPG 则有“凄之王”、“弁庆外传”、“冒险少年”、“里见八犬传”等。



需要重点介绍的是 89 年 6 月 30 日推出的 CD－ROM“天外魔境”。这是第一部专用 CD－ROM 的 RPG 软件，由广井王子原作漫画改编，HUDSON 制作。游戏的大致情节是：很久以前，有个叫日邦格的国家，日邦格四面环海。从几千年前到现在，它都是一个和平而美丽的国家。但是一位名叫玛萨卡杜的男子，几乎使它归于毁灭。玛萨卡杜认为需使日邦格成为一个理想国，就应该消灭一切近代文明。于是他开始了疯狂的大破坏。一群顽强的火族人誓死与玛萨卡杜血战到底。经过 100 天的苦战，终于把玛萨卡杜的灵魂封镇起来。和平终于降临，而火族人也几乎同归于尽。但不久，和平被一帮企图复活玛萨卡杜，夺取日邦格的恶魔所破坏。幸运的是，一个叫自来也的火族后裔，仍旧安全地生存于筑波。他用血和剑揭开了游戏的序幕……



为什么叫“天外魔境”呢？原因之一是美国人简德认为日本是一个“奇想天外的魔境”之国。该游戏出场人物 150 人以上。故事背景设在江户时代，因此歌舞便成为游戏的重要形式。当时的名人松尾芭蕉及水户黄门以及该时代的山川名物均在游戏中展示。借助 CD－ROM 的超大容量，游戏的场面及人物非常华丽、壮观，使游戏者惊叹不已。CD－ROM 的另一大魅力是音响、音乐由著名作曲家，奥斯卡金奖得主坂本龙一担任。配音则有鹤广实（女主角），大竹宏，矢田耕司，加藤精三等，均为活跃于电影及卡通配音界的一时之选。



“天外魔境”是一部具有划时代意义的不朽之作。许多年后，人们仍旧把“天外魔境”系列与“勇者斗恶龙”系列，“最终幻想”系列相提并论。虽不中，不远矣。

本刊声明

最近有些人自称与杂志有××关系，到处兜售电玩产品，甚至自称是集中营上级单位（劳改局？）

杂志为信誉起见，多次声明不参与任何商业活动。今此再度遍告各界，本刊不参与任何商业活动。因此，今后若再有人以杂志名义推销商品，斥之棒之皆可。

福州双先贝电脑
竭诚为电玩迷服务

我公司位于福州烟山脚下，闽江之滨，地利人和。由致力我国电子游戏事业已十年、著名的傅瓒先生（90坦克、93超级魂、烟山杯围棋、"一点通"…）主帅，力求为广大游戏机迷提供最好的服务。办理各种最新游戏机、卡、电脑游戏快件邮购、定购业务。详细目录函索（请附邮票）即寄。另有独创3合1语音芯片（内含"我爱你"、"好极了"、"发财了"三段话，适合加装在洋娃娃、储蓄盒、财神不倒翁等玩具礼品内，也可用来给掌上机等各种电器加上语音）每片3元，10片起寄，批量面议。

地址：福州六一南路113号　电话：(0591)3447030
联系人：付先生　黄小姐

技贸双先　快捷周到
薄利多销　品质一流

货比三家谁最好
请到西艾看一看

北京西艾商行是一家游戏机专营店，批发、零售各类游戏机、卡及附属设备，品种有世嘉机、超任机、磁碟机、世嘉CD机、3DO游戏机，NEO.GEO游戏机及各类游戏节目，同时还提供出租游戏机、卡、换卡、换机、换CD、订购、代销、邮购等多项服务。

新卡预告 沙漠风暴Ⅲ **170**元　侍魂 **260**元
梦幻模拟战Ⅱ **260**元　狮王 **230**元
95足球 **170**元

地址：海淀区中关村南路甲1号（海中市场对面）
联系人：蔡　葳　电话：2562211—2188
BP：4911166呼13177

特告　**欢迎广大闯关族惠顾，您可能会有意外收获。**

品目齐全　服务周到

台湾产
世嘉机750元

游戏一族

特别的奉献给闯关的你！！

自本广告刊登之日起到四月十五日前，凡在本店购世嘉机的朋友，均可在下列世嘉卡中任选一盘赠送：

魂斗罗　海豚ⅠⅡ　阿拉丁神灯　波斯王子　索尼克ⅠⅡⅢ　沙漠风暴　恶魔城　超级忍者　究极麻雀　NBA篮球　世界杯足球、侏罗纪　七龙珠　米格29　忍者龟　米老鼠与唐老鸭

地址：北京东城区美术馆后街39号万和公司游戏部
邮编：100010　电话：4073697

另：1. 本店仍设二手货代卖，可先预付您所代销物品价格的**30%**。

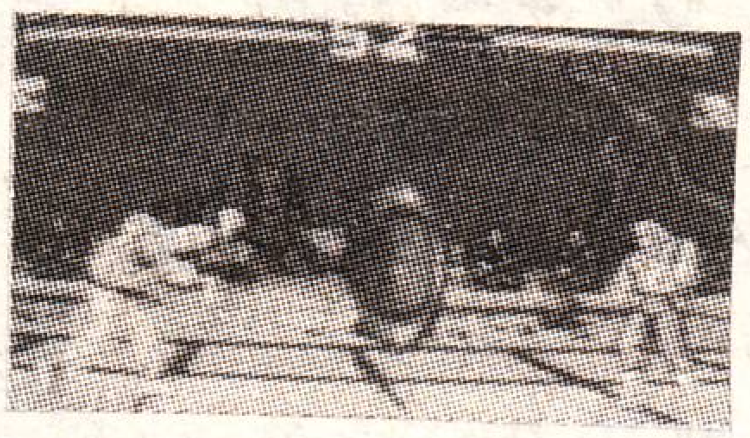
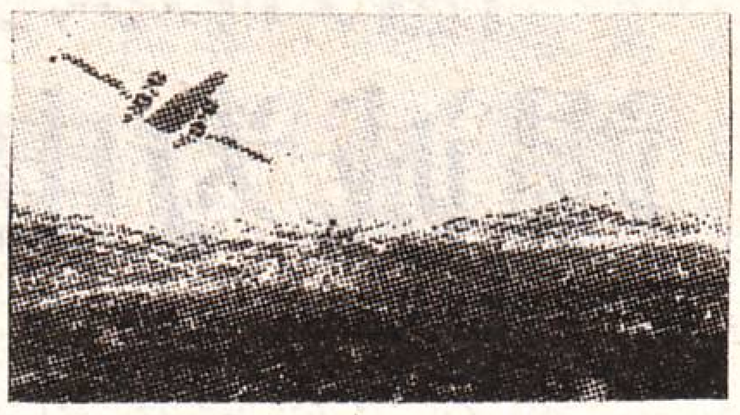
2. 外地朋友若需邮购，直接汇款至本店，款到三日内发货，请在汇款单上注明赠卡名称。

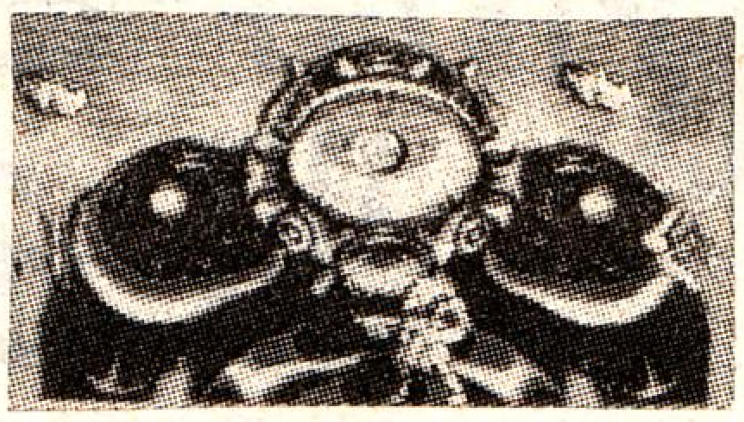
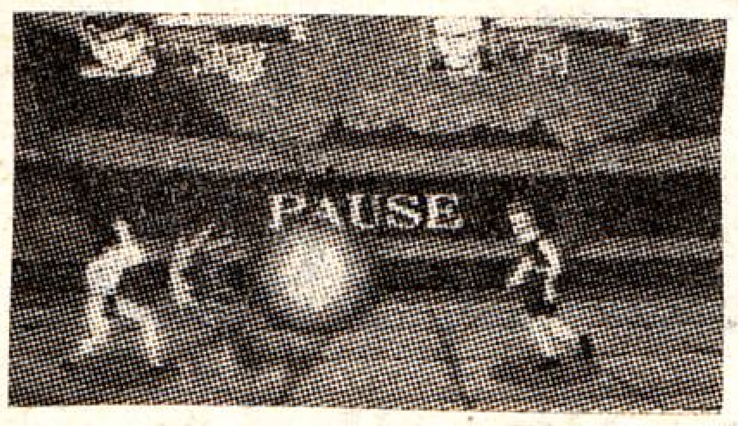
3. 对有特殊困难的朋友，仍可分期付款购世嘉机

4. 备有超任光盘系统，为您提供所有超任节目。

联系人：陈晖　4261188呼30638
李维春　2046677呼10275
徐立军　2553399呼307

GAME BAR

小编中，无类是最有个性和不讨人喜欢的人物。凡事爱唱反调，还自诩为“不乡愿”。这期赤膊上阵，对特约主持人亦不讲情面，谁是谁非，读者是上帝。	 饿狼传说特别版 SFC 出品公司 SNK/TAKARA	 星球大战 MD 32X 出品公司 LUCAS ARTS
主持人 叶　伟	移植自 NEO·GEO 的大型动作游戏，十分豪华。共有15名角色可供选择，各自有必杀技及超必杀技。同前作《饿狼传说2》相比，有较大进步。人物造型更为细腻、生动，动作亦更为华丽。色彩与音乐都具有一定水准。但速度感略差，打斗感亦不太实在。	著名影片《星球大战》是游戏机各机种十分热衷的题材，迄今已在 FC、SFC、MEGA－CD 等机种上出现过同名游戏。这次的32X 游戏完全是3D射击，有两种视点可变化，游戏极具刺激性。凡是看过当年那部电影的人，都会对熟悉的名词，音响效果与场景产生怀旧的回忆。
主持人 张　弦	《饿狼传说》是 SNK 轰动一时的名作。这次的特别版是人们期待已久的移植作。从色彩的柔和度，背景的细腻程度来看，较好地体现了 SFC 的某些机能。但同时也存在 SFC 版动作游戏的一贯毛病，这就是打斗模式与街机版有一定差距，人物造型略嫌粗糙。	该游戏是历来《星球大战》题材游戏中，游戏性相对最好的一部。有多种模式可供选择，并有单人玩及双人玩模式。游戏难度较高，对玩者要求较苛刻，而游戏方式也偏于单调，这样容易使玩者乏味。高速的3D画面，多面体旋转充分体现了32位机的机能，期待今后的32X 游戏会更趋向成熟。
 无 类 满腹牢骚，生性尖刻，穿“小鞋”是应该的。	饿狼 SPECIAL 当然是优秀的大牌作品。对于人物、出招和移植度都无可挑剔。要说的只是对其二线战斗设计的不满，试想真正的格斗怎么可能有那种隔线的对峙感出现呢？并且对手一跳段就完全无法使用气功波等直线技巧而只能飞踹攻击，实在做得太不科学。	可以说是完美地再现了影片中战斗时的临场感和空间感。X翼战机的舱内气氛及感觉也十分浓厚，喜爱《STAR WARS》的朋友定会爱不释手。虽较之真正的32位节目在画面和音乐上明显不足，但仍是无疑会成为经典的作品。

		
《三国志Ⅲ》 FC 出品公司 NAMCO	魂斗罗—特种部队 MD 出品公司 KONAMI	幽游白书—魔强统一战 MD 出品公司 TREASURE
在近期内引起FC用戶关注的战略游戏。但仔细看来不过是前作《三国志Ⅱ—霸王的大陆》的翻版而已。虽增加一些指令，但总体模式不变，并无太多新意可言。在FC节目中，可算是相当成熟的战略游戏，这至少对FC用戶们是件好事。	这是94年度最激烈爽快的双打射击游戏。其速度感，刺激性首屈一指。与以往的FC和SFC同名作品相比，它更具想象力。这个版本以扩大型头目为主，敌方各种首领形态各异，花样百出，可说是“魂斗罗”历代首脑与新创首脑的大集会，令人目不暇接。此外，本节目的几个3D高速卷轴画面极有水准，这对于前作而言是一大突破。	移植自同名漫画书及卡通片的对战游戏。人物造型、音乐效果乃至对白台词都与卡通片一模一样。而人物动作亦是百分之百地忠实于原作。它很好的利用并展示了MD机能，高速的运动感，华丽的多层卷轴，柔和的色调，颇具震憾力的临场感，以及花样百出的武打招式，令人叹为观止。
《三国志》素来是热门题材，各机种都争相制作同名SLG。这次的FC版《三国志Ⅲ》与MD版或SFC版的《三国志》并无多少相同之处。它的风格仍是承袭《霸王的大陆》，指令更为繁多，系统也略复杂了些。某种意义上说，NAMCO的风格有些地方是胜过“光荣”的。这就是简洁、明了、易懂。所以很适合在FC上制作SLG。不过，“三国志”至今还能吸引大批玩者，恐怕主要是“三国”本身故事魅力。	《魂斗罗》是一部家喻戶晓的名作，此次的MD版在许多地方有新的创意。4名富有个性的战士—男战士肖、女战士希娜、狼人希拉德、机械人伯尼，能力各不相同，武器亦各有千秋，总计有16种以上之多。故事亦是复合型模式，随着玩者的不同选择，会有不同的路径，结尾亦在5种以上，这是个很有特色的作品。论缺点是色彩偏暗，音乐缺乏气势，敌人的行动过于模式化，造成难度偏低。	TREASURE向来以制作多面体的VR运动及高速卷轴技术而出名，此番更是应用得出类拔萃。游戏中人物动作流畅，表情丰富，接上SEGA TAP“四打”装置后，可供四人同时游戏。四个动作模式完全不同的人可在同一画面中相互攻击，并且不会减慢速度。而人物的放大，缩小机能亦是无比柔和。在16位机中达到此效果是罕见的，可说是达到16位机顶峰水准。
评这盘卡真是十分为难的事。因为实在不知道该怎么称呼它。首先可以肯定这盘卡不是光荣《三国志Ⅲ》，二，NAMCO只做过两盘《三国志》没有做过《三国志Ⅲ》。三，那么这盘NAMCO《三国志Ⅲ》为何方圣物呢？其实就是NAMCO的《三国志Ⅰ—中原之霸者》，但被盗版商冠以《三国志Ⅲ》的名字，或出于无知，或出于推销目的。	KONAMI的作品，在质量上从来都是一流，魂斗罗自不例外。在时下怀旧热潮盛行的情况下，(尤其是对于国内玩家可以说没有人没玩过它的FC版)推出自然非常讨好。再加上全新的卷轴系统，是绝对值得一玩的节目。	TREASURE有着许多超一流的作品，如“火枪英雄”等。但本节目可说是罕见的失败之作。恶劣的招式设计和操作性暂且不提，粗糙的背景及人物绘画就已令人不堪忍受，更何况那噪音般的拟音和BGM。唯一可取的是其“四打”创作意念还稍具新意。此外难度太低，感觉上只要选用幽助，按住前再连打重拳就能爆机。程序是否太过弱智了?!

GAME BAR

北 京
高士达电器专卖店
预售 3DO 游戏机

进口原装：3DO 公司与韩国 Goldstar 公司合作生产的"Goldstar 3DO"游戏机

零售价：3500 元/套(批发面谈)，每套盒：主机、手柄、光盘游戏三个、视/音频线一套、说明书 5 份。

供货办法：预定者来函写明地址、姓名、电话、邮编，及订购台数。

供货周期：50 天，外地邮购加 30 元邮费。

供货单位：北京高士达电器专卖店(Goldstar)

地　址：北京崇文门内大街 2 号(东单十字路口东南角)　　邮编：100005

联系人：李建华、王恩来　　电话：(01)5244079

怀溥电子技术服务部
MD—ARC 转接电脑板

本产品通过 16 位世嘉游戏机改装而成，可直接对驳大型街机，大幅度降低了更换新节目的资金投入，并且丰富了街机的节目来源。该电脑板另具备投币计时功能，每币只能游戏几分钟，便自动定格，适合 RPG 和 SLG 类游戏的创新经营。

地址：434000　湖北省沙市市 9416 信箱(怀溥电子技术服务部)

电话：(0716)219748

BP：(0716)213639 呼 5058

欲购主机、卡带最佳去处——

航空天运商贸公司

经销：▲超任主机、卡带、碟机及全部磁碟节目。

▲世嘉主机、卡带及 MEGA—CD 光盘机，各种 CD 游戏盘。

▲世嘉 SATURN、NEO · GEO—CD、3DO 及多种 CD 游戏盘。

▲掌机 GB、GG、PC—E(GT)及对应的数十种卡带。

▲各种电玩杂志，攻略读本。

诚挚地为闯关族们提供一流服务！

门市地址：北京新街口南大街 63 号

邮编：100035　　联系人：纪　宣

电话：6019141　　BP：5055588 呼 7780

最低的价格
最新的游戏

经营超任主机、碟机及卡带、磁碟上千种。3DO 主机、游戏节目包括幽游白书、卒业、野球拳Ⅰ、Ⅱ、英雄本色(粤语版)……60 余种节目。以及 PC—PUO—R、土星、NEO · GEO、世嘉 CD3 合 1……等数十种主机及周边设备，对应节目。并办理订购、邮购等多种服务方式。

TV GAME 迷们永远的朋友
驰尚商贸

地址：北京交道口南大街 34 号(113、104 交道口车站下车即是)

邮编：100007　　联系人：魏　臻

电话：4036054　　BP：5066665 呼 1788

新游戏夜话

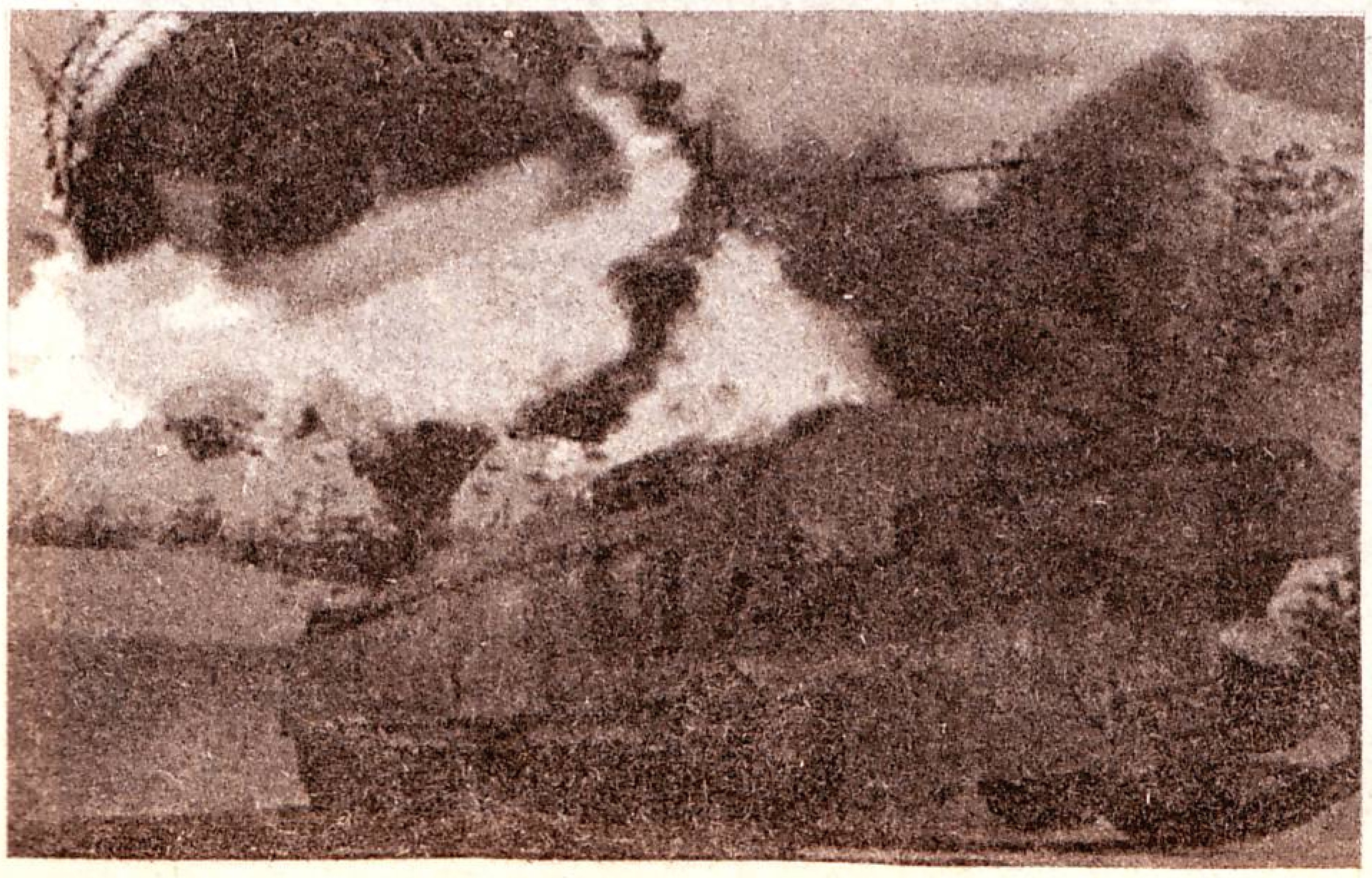
文/软体动物——汪 寅

嗨，大家好，我是软体动物，（路边小朋友：快来看，这有一只蜗牛！！）不！不！不！不是那种软软的，粘粘的东西，而是整天泡在软件堆里，双手狂敲键盘的新型生物（听起来比较象是一种怪物）。好了，废话不多讲了，否则今后大家就会在杂志上见到署名为“骗稿费怪物”的人写的文章了。这次我为大家介绍二个近期比较值得一玩的游戏《钢铁雄师》，《鹿鼎记》。这二个游戏，对于一些造诣较深的朋友已经很熟悉了，但对有的朋友来说还是很新鲜的。

《钢铁雄师》





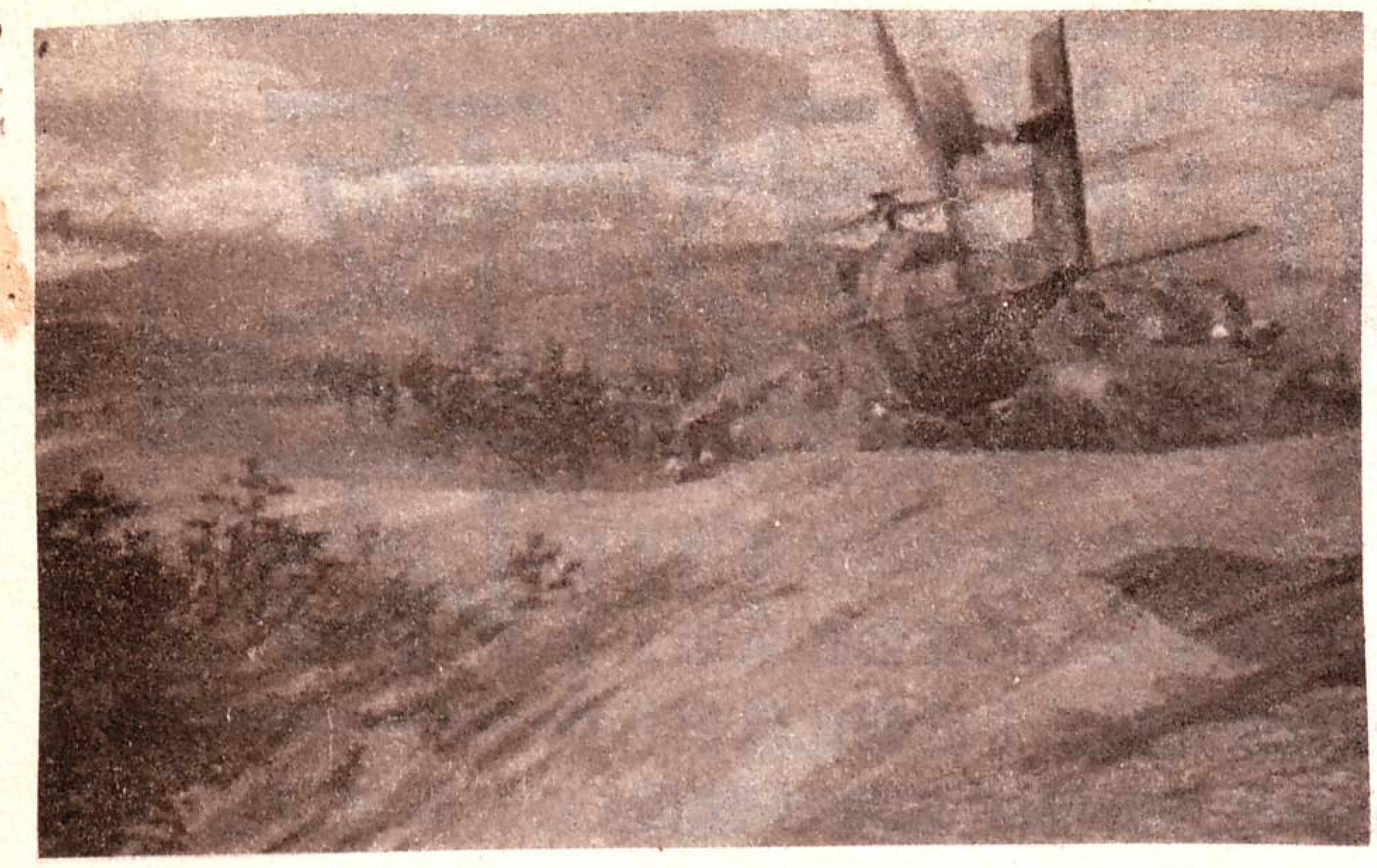


NOVA LOGIC 公司，国内的玩家恐怕有点陌生。但这个公司 93 年推出的《COMANCHE：OVERKILL》（《超级卡曼契》）相信大家都玩过。该公司使用其获得专利的 VOXEL SPACE 技术使游戏者完全置身于一个虚拟的战斗空间中，驾驶当今最具破坏力的武装直升机 AH－66。那种飞弹满天飞，通讯器大声呼叫，地面炮火一片的感觉令模拟驾驶迷们大呼过瘾。《COMANCHE》的热度未降，NOVA LOGIC 的最新力作又疾速袭来，杀戳狂们不禁有些手忙脚乱。

《钢铁雄师》的光碟版约 47 兆，软盘版只有 4 张高密盘，需 512K 基本内存，2500K 扩展内存。同大多数模拟驾驶游戏一样，《钢铁雄师》也支援多种摇杆。

《钢铁雄师》（以下简称《钢》）中的战争都是虚拟的，玩家可以操纵“MIA2”“T80”“M3”“BMP2”这四种坦克去完成数十个不同难度的任务。而每个任务都可以通过战斗模式与战略模式来完成任务。战斗模式就是坐在坦克坐舱中驾驶坦克；而战略模式则是在战场地图上指挥每一辆坦克去打击







各自的目标。两种模式可以随时切换。以往的驾拟游戏玩家都是操纵一架飞机(或其它武器),而在《钢》中有时要指挥一支坦克部队去完成任务。在战略模式中,指挥这样一支部队是不难的,但在战斗模式中该怎么办呢?没关系,在战斗时只要按“TAB”键就可以随意操纵己方部队中的任意一部坦克(不包括被炸烂的)。也就是说你有可能一会儿坐在这部坦克中,一会儿又坐在另一部坦克中。

《钢》的操作是比较复杂的,键盘上大部分的键都要用上,鼠标也要满屏飞来飞去。在游戏操作手册上,光是键盘热键与图标(ICON)的介绍,就图文并茂地印了6页纸。本人经常是在战斗进入白热化时,慌张地翻手册找某一功能的热键是什么,等找到时发现自己已被敌人炸成漏勺了。

动画是《钢》光碟版与软盘版的最大差别。光碟版中有大约39兆的动画。动画全部由三维动画软件制作,虽然解晰度不是很高,但效果却极为逼真。片头、片尾,任务完成、失败都有不同的动画,甚至驾驶不同型号的坦克都有不同的动画。任务成功了是嚣张地追杀敌人坦克,失败了是一幅悲惨的样子。没有CD-ROM的朋友恐怕只好买张机票到现在世界上仗打得最热闹的地方去感受一下了。

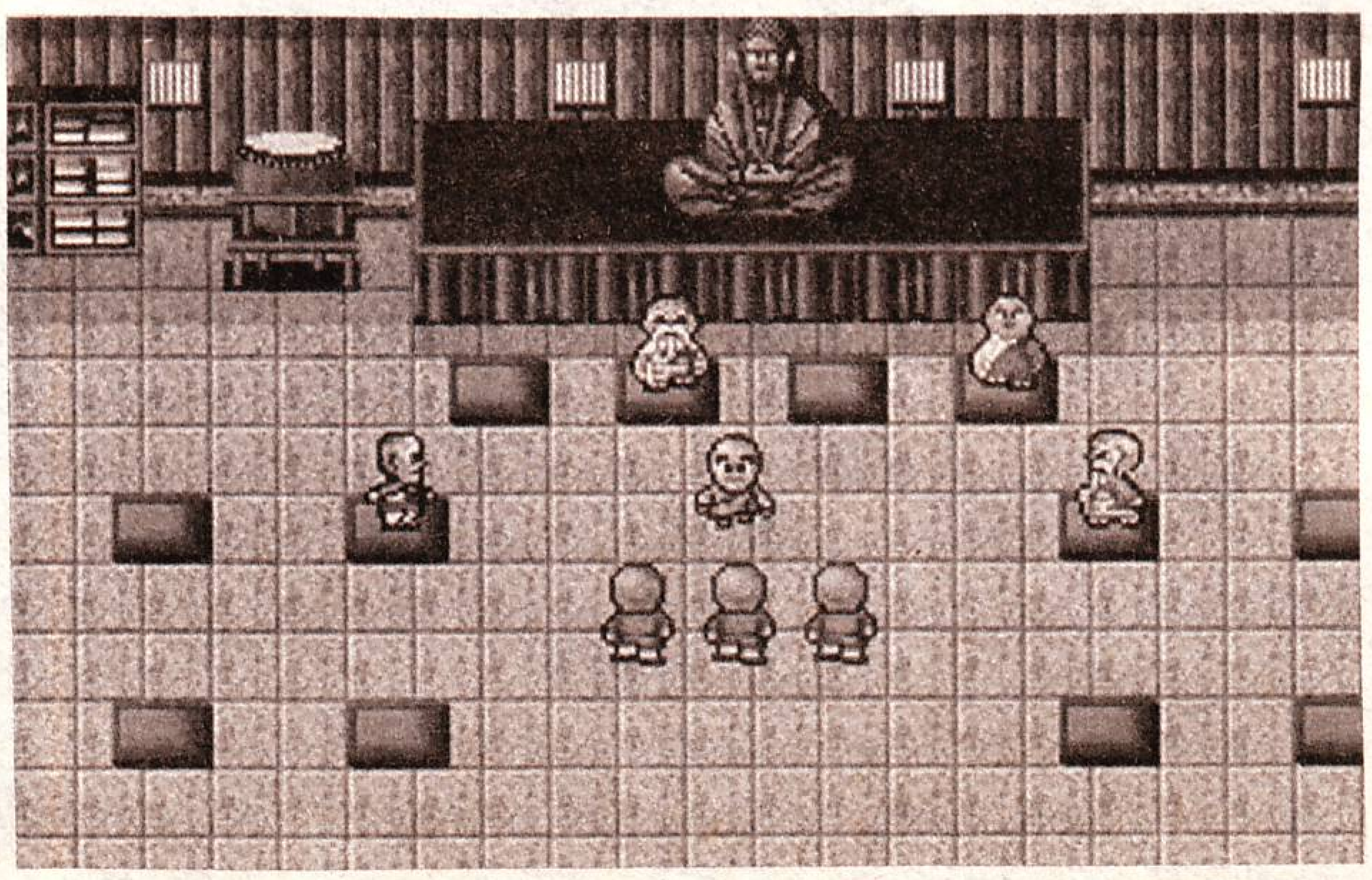
《COMANCHE》刚发行时只有两大任务20个小任务,后来出了几个任务资料碟,扩展至十一个大任务110个小任务。如果不出所料的话,《钢》也会有任务碟发行的。

《鹿鼎记》

(以下简称《鹿》)

软体世界已推出了三部由金庸小说改编的游戏。去年底又推出了《鹿》。《鹿》大概在93年中便已经开始策划。但由于《鹿》不同于金庸其它的小说,主人公韦小宝根本不会什么武功,只会一些无聊的东西。所以无法作成类似《笑傲江湖》《倚天屠龙记》的游戏。本打算做成GAVG,甚至已经做完了一部分,但不知什么原因又推翻重做了。直到94年11月,历经18个月,才推出了现在的《鹿》。

由于发行日期一推再推,所以在国内便有了“《鹿》这个游戏有80多兆”的传闻。实际上《鹿》的软盘版与光碟版都只有26兆,是一个风格较怪的日式RPG游戏。



游戏中的人物全是Q版造型,不管好人坏

近 200 页　超大容量　24页彩版　精美印刷
强势攻略　全新秘技　首本典藏　永久保存

紧急通缉令
№5

“九四年电子游戏软件典藏本”四月中旬发行

经主管部门批准，“九四年电子游戏软件典藏本”将于九五年四月中旬正式面向全国发行。内容函括《电子游戏软件》九四年一——五期及试刊《GAME 集中营专辑》第一、二辑有欣赏价值的文章及栏目，可弥补未购齐本刊的读者缺憾。此次对所选文章逐篇做了订正修改，有些重要文章做了重大修改。全书近⅓为从未发表过的文章。收录了近 200 个游戏秘技。对三国系列、龙珠系列、光明与黑暗系列等做了集中明晰的攻略，新卡快讯做了大幅度的调整。此为大陆第一本装帧精美的电子游戏典藏本，对新老读者均有全新的价值，全新的感觉。

典藏本用 70 克胶版纸印刷，16 开本黑白内文近 200 页，彩色印刷 24 页全部进口铜版纸印刷，零售价每本 15 元。

为酬谢长期支持我们的玩友，请玩友们填好下面的优惠预订单，在 4 月 15 日前寄至本刊，(过期作废，复印无效)，**每本按 8 折优惠，即 12 元整(邮费免取)**。

预订办法：①填好优惠预订单寄至北京东城沙井胡同 15 号《电子游戏软件》杂志社邮编 100009。②将预订金通过邮局寄至本刊，地址同上。(请专款专寄)

“九四年电子游戏软件典藏本”优惠预订单(每本 12 元)

姓名		性别		职业		
详细地址					邮编	
预订本数	本	预交金额	元			
备注						
注意事项	①按虚线剪下寄回杂志社。 ②请一定正楷填写，以免误事。 ③95.年 4 月 15 日前有效。(邮戳为凭)					

超任游戏天地
’95 大行动

本部拥有超任发行的所有游戏节目，并备有博士、霸王 2 种版本以及万余兆 PC 电脑游戏。

95 年起开展会员制，会员购盘每片最低仅 8 元，购游戏攻略手册一律 85 折，定期发送最新游戏资料，每年开展 2 次节目大赠送活动等…。全年 12 个月会费 40 元。

在质量上采取保换原则，客户收到磁片 10 天内如磁片有质量问题一律免费保换，确保玩家利益。

索取最新游戏资料请付成本费 2 元。

最新游戏：超任：三国 4 代(24M)。PC：三国 4 代(5 张盘全解密)中文版，《车神》，《太空战士 6 代》超详细攻略同时登场，欢迎选购。

通讯地址：南京 1204 信箱 402 分箱
邮编：210012
联系人：徐松　　电话：(025)2203513—419

PC 游戏
发烧友俱乐部

我公司现拥有大量 PC 软件，竭诚为各界用户服务，为感谢广大用户对我们的信赖与支持，特在 95 年春季推出特价销售服务。软件内容有游戏、家政家教、工具等不同类别，欢迎来人来函来电咨询。

北京辰森电子技术发展公司

地址：北京市海淀区大慧寺 1 号 6—612
电话：2255209　2257766—523
邮编：100080　　联系人：刘小姐
BP：3025566 呼 17944

欢迎加入
龙飞电玩一族

龙飞商行将非常荣幸地接待每一位电玩发烧友，本着以玩会友的精神热情服务。世嘉换卡、超任拷盘、订购次世代游戏机 3DO、土星及软件等，特设出租世嘉游戏机、游戏卡业务，为初玩者引路。各种游戏攻略复印件对老顾客免费赠送、配件齐全，《超级街头霸王》、《豪血寺一族》精装原版攻略及日本原版游戏书籍，精彩绝伦，特为收藏者准备。现正在热烈发售世嘉光碟机(MEGA—CD)及原装游戏光碟，另外为电脑玩家们开设 PC 天地、游戏软件品种繁多。

望广大电玩
发烧友前来一聚

地址：西城区佟麟阁路 29 号(长安街民族饭店对面)　　邮编：100031
联系人：高文博　　热线电话：6073546

收卡·售卡·换卡
订卡·邮卡

本部为满足外地电玩友的需求，特价邮购以下全新 RPG 俏卡：

世嘉卡：①原装《太平记》(附原装说明书)88 元/盘；②《魂斗罗》98 元/盘；

任天堂卡：③《霸王的大陆》(即三国志 Ⅱ，带电池，附说明书)128 元/盘；④《中原之霸者》(即三国志 Ⅲ，附说明书)158 元/盘；⑤《圣火列传》(中文 RPG，附说明书)138 元/盘；⑥原装《水浒传》(附原装说明书)178 元/盘；⑦《吞食天地 Ⅱ》148 元/盘；

RPG 高 K4 合 1 卡：⑧《三国志 Ⅱ＋太空战士 Ⅱ＋勇者斗恶龙 Ⅲ＋吞食天地》；⑨《成吉思汗＋太空战士＋中央大陆＋北斗之拳四代》均 238 元/盘。此九种卡标价均含邮费，款到发货。汇款请寄：北京·海淀图书城游戏卡特价部　陈伯锋收　　邮编 100080 即可(附言栏一定写清卡名、数量)。

若邮购二手卡，可先来信索取价目表(请附 1 元邮寄费)再汇款。按款到的顺序，备货邮寄。

地址：322 路到“海淀”下车找图书城　　邮编：100080
联系电话：(01)2541155 转 2100

二手货市场 二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。

2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。

3. 尽量标出所有物品的价格。

4. 只对个人广告，商家恕不刊登。

5. 任何商业行为，恕不刊登。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

※苏佳　(021)5123048　上海杨浦区辽源四村48号402室　200092

出让：FC卡24人快打旋风(50—80元)，3合1(忍者蛙、碟血上海滩、俄罗斯方块50—60元)。

※吴海勇　3284501　上海南市区小东门东刘家弄2号301室　200010

求购：世嘉磁碟机一台(16m、六键、双手柄)。MD卡饿狼传说Ⅰ、Ⅱ，三国志Ⅲ，24人快打旋风，格斗四人组，沙漠风暴Ⅰ、Ⅱ。

※王建华　7721177转2089　北京起重机器厂部件车间　100022

转售：FC日本原版月风魔传(附说明书)，荒野大嫖客，四合一(魂斗罗Ⅰ，绿色兵团，热血硬派，恶魔城)，快打四合一(快打九人，十二快打即快打传说，热血格斗传说，激龟Ⅰ)，MD超忍Ⅰ，快打四人组。求购：忍者武雷(最好附说明书)，三国志Ⅲ。

※张天明　6943302　上海普陀区子长路沪太新村77弄59号404室　200061

转售：MD空牙，闪电出击Ⅳ，007，闪电出击Ⅲ代，西洋封神榜，忍Ⅰ代，信长野望，音速小子2代，双截龙和战斧Ⅱ代，凯撒Ⅰ代，V型战斗机，异形风暴，宇宙战舰，ESWAT，兽王记。求购：SFC磁盘，美少女战士，超时空要塞，超任CD—Rom和CD卡。

※陈龙　5122113　上海虹口区975弄14号401室　200082

出售：4合1(快打旋风Ⅱ，雪山双侠，惑星戒密命，超人Ⅱ)100元。28合1(枪卡，80元)，六合1(快打至尊，棋王，俄罗斯方块，超级玛丽，麻雀，小精灵)60元，烈火，战车狂侠，100元，8合1(60元，进口)。

※葛晓鹏　6951431　上海普陀区宜川二村81号104室　200061

转售：宇宙格斗王(九成新，60元)，魔王连狮子(七成新，45元)，伊苏国Ⅲ(九成新，85元)

※耿建成或陈立恒　4371420或呼1278251144　北京朝阳区酒仙桥11街坊21楼21号　100016

求购：世嘉磁碟机一台，内存以16M为好，并有扩展。转售：

SEGA卡，米老鼠与唐老鸭，七喜，激龟，日落骑士，街霸12人，火焰足球、大战略Ⅱ，铁甲万能侠。

※张克寒　北京朝内北小街8号　100010

求购：超级任天堂(带两手柄，电源，无损)，世嘉拳击王，超忍Ⅰ，生命危机战，宇宙格斗。

※汪云飞　3214020呼137　上海柘树浦路471弄3号405室　200082

出让：原装FC黑见八犬记，英雄列传，荆柯刺秦王(中文版)。求购：任天堂液晶插卡，FC手掌机及卡。

※叶林　6776573　北京鼓楼北罗鼓巷99号　100009

转售：四合一(侏罗纪公园，米老鼠，怪鸭历险记，黑猫警长，120元，九成新)，四合一(快打4人，忍者龙剑传Ⅲ，忍者神龟Ⅲ，双截龙Ⅲ，100元，八成新)，四合一(街霸四人，猫和老鼠，雪山兄弟，斧王可调版调无敌，80元)。

※梁堃　(01)2252211转219　新街口外小西天甲25号塔楼1510　100088

求购：MD三国志Ⅲ(150—230元)。转售或交换：MD太平记，FC三国志Ⅲ—赤壁之战，四合一(踢王，外星战将，魔鬼总动员，双截龙Ⅲ)，13合一(九人街霸，花式撞球，魂斗罗，龙牙)，各100—130元。

※吴斌　6631307　上海共和新路555弄5号705室　200071

交换：超任博士磁碟游戏，本人有60余种磁碟游戏。希望能和有超任博士机的玩友交换游戏，不收任何费用。出让：世嘉一台，世嘉单卡，街霸，圣骑士战记，忍Ⅱ，格斗四人组。

※陈笠　2174167　上海泰兴路703弄202号　200041

求购：MEGA－CD机一台或SEGA磁碟机一台(要求附件无缺)，超级任天堂也可。

※黄悦炜　4367079　上海市徐汇区漕泾一村4号503室　200233

转售：FC卡：四合1(龙之忍者，DJ男孩，乌兹冲锋枪二代，突击虎，95元)，四合一(斧王，兔宝宝，蒙面人，双截龙四代，95元)，勇者斗恶龙一代(附说明，九成新)，龙珠三代(100元)。

※李军　上海市通州路391号501室　200080

出让或交换：FC卡：街霸9人，5人海湾空战4合一，冲破火网Ⅱ，大决战，捍卫战士4合一，捍卫战士Ⅱ，围棋，踢王4合一，三国志Ⅱ，吞食天地Ⅰ、Ⅱ。MD卡：金杯足球，战斧Ⅱ。求购或欲换：MD、银河英雄传说。

※张钟　3271900　上海南昌路36弄9号　200020

征求：任天堂卡：诸葛孔明传Ⅰ(带说明书，九成新，100元)。

※汪维能　上海市化学工业学校　200333

出售：FC卡：四合一(魔鬼总动员，踢王，外星战将，双截龙Ⅲ，95元)，4合1(空中魂斗罗，脱狱，革命战士，野狼，80元)，八合一(魂斗罗，怒，特殊部队，沙罗曼蛇，赤色要塞，花式撞球，荒野大嫖客，西游记，75元)。另有TM900Ⅲ8位游戏机一部(兼容性好，控制柄完好145元)，一并购买，价格稍降。

※胡旭冬　(021)2197865　上海市安顺路181弄35号203室　200051

转售：FC卡：三国志Ⅱ—霸王的大陆(有说明书，100元)，九人街霸(50元)，四合一(小白兔、蒙面人、战斧、双截龙，100元)。MD卡：光明力量Ⅱ(SHINING FORCE Ⅱ，有说明书，九成新，250—280元)。

※贺炯　5469105　上海虹口区唐山路599弄40号　200082

转售：FC卡，4合1(顽皮狗，通天兔宝宝，烈火、三目童子)，3合1(成龙之龙，忍者神龟Ⅲ，机械战警Ⅱ)，诸葛孔明传，三国志Ⅰ(KOEI)。

※徐鹏　2183064　北京钢铁研究总院中间厂

出让：SEGA卡：米老鼠和唐老鸭(70元)，格斗四人组Ⅲ(130元)，征求：SEGA卡米格—29(又名激光模拟战，120—140元)。

※刁启德　北京石景山区模式口北里10栋1门302　100041

求购：FC卡：三国志Ⅱ—霸王的大陆，热血格斗传说。世嘉卡：光明与黑暗Ⅱ。转售：11合1球类专辑(90元)，风速小子和格斗三人组二合一(70元)，均全新，交换亦可。

※杜宏宇　2045533呼1270　北京市西城区新文化街40号501室　100031

出让：世嘉机(九成新，双手柄六按键500元)，忍者武雷传(原装卡)，光明与黑暗Ⅱ，阿拉丁，三国志—乱世群英，战场的狼Ⅱ，究极麻雀，机器警察对未来战士(均为新卡，按市价5—8折出售)

※汪威　8093366呼5806　北京东城中中街94号　100027

转售：世嘉五代游戏机一台(九成新，550元，有连发手柄)。世嘉卡：我的邻居都是鬼(全新，90元)，唐老鸭(60元)，大战略Ⅱ代(带电池，原版说明书，120元)，武士道(全新，160元)，丛林作战(全新，140元)。

※唐炯　上海长宁区法华镇路仪表大楼8号101　200052

转售：世嘉卡：二合一(机动警察，四天明王)，二合一(女子摔角，翼人)，二合一(异形风暴，战斧)，二合一(宇宙达人，世界末日)，各九十元，另有二合一(饿狼传说，连狮子)与李小龙，各120元。转售：任天堂四合一(踢王，魔法总动员等)，三十四合一(空中魂斗罗，沙罗曼蛇等)，街霸二十人、十八人单卡各九十元。

※刘冬　7716655—290　北京朝阳区农光里14楼1门105—106号　100022

求购：勇者斗恶龙系列，七龙珠外传。转售：任天堂卡：英雄列传，斧王(上两盘皆为日本原版卡，随卡赠送自编攻略密技)，四合一(雪山兄弟，惑星戒严令，魔鬼终结者Ⅱ，快打旋风)。

※沈恺宇　4736143　上海市安福路233号5室　200031

转售：世嘉卡：时空翼变(原装，100元)，修罗之门(原装)，光明与黑暗Ⅰ，梦幻模拟战，二合一(美国队长，世界末日)，(以上80元)，冬季奥运会(40元)，打斗七龙珠(100元)。

※赵扬　4674931—554　北京市朝阳区北三里屯南30楼1单元503号　100027

出让：FC卡：三合1(忍者神龟二代，赤影战士，蝙蝠侠，八成新，100元)，三十二合一(八成新，70元)，希特勒复活(九

成新，150 元），超强魂斗罗 3 合 1（二代，八成新，80 元），究极（7 成新，50 元）。

※王凯　6842529—503　北京海淀区车道沟 8 号院 3 号楼　100081

求购：MD 街霸二代，究极麻雀，光明与黑暗Ⅱ，世嘉磁碟机，超级任天堂；交换或转售：MD 饿狼传说，空牙，4 合一（格斗三人组，武装雄鹰，快打拳头，空战克星），天使之翼，战斧Ⅰ，异形风暴。

※王渊　6057852　北京市西黄城极南街九号三门 1 号　100032

转售：SB—286 小霸王中英文电脑学习机一台（九成新，200 元）。

※王朔　5005452　北京朝阳区团结湖北四条十一楼 1 门 202 室　100026

交换：霸王大陆（八成新，带电池，外壳有些损坏，但卡芯决没有任何故障），欲换吞食天地，天舞三国。现有：MD 卡格斗三人组，生物大战，交换、求购均可。

※李礼　4273865　北京朝阳区和平里八区十九楼四单元 603　100013

交换现有四合一（魂斗罗，沙罗曼蛇，赤色要塞，绿色兵团），三合一（激龟忍者传Ⅰ、Ⅱ，松鼠大战Ⅰ），欲换迷宫组曲和不动明王传。转售：二盘四合一（街霸三人组怪鸭历险记，松鼠大战Ⅱ，飞龙战士Ⅱ），鳄鱼先生，洛克人五代，机械战警Ⅳ，脱狱（价格面谈）。

※路申　8211133—123　北京西城 161 中学初三（3）班　100031

转售：FC 卡：三国志—霸王的大陆（80 元），赌神（80 元），4 合 1（三国志—中原之霸者，太空战士Ⅱ，勇者斗恶龙Ⅲ，吞食天地，180 元）。

※米守春　天津市大港油田三中高中　300280

出售：一台 500 元中英文电脑学习机（配八合一五笔字型卡带游戏机，十成新），64 合一（60 元），天津新引进可重复录制游戏节目的卡，全新（八位机 150 元，十六位机 180 元，可录制游戏上千种），可重复录制上百回，全新世嘉机 830 元（六键连单发），光线枪一枝 50 元既售。

※居玉峰　3218906　上海市黄浦区维坊二村 93 号 504 室

求购：六个按钮的世嘉五代游戏机一台（400 元—500 元）。转售：4 合 1（烈火，超星惑战记，踢王，捍卫战士，九成新，80 元），12 合 1（魂斗罗六代，九人快打，奥特曼等，九成新，120 元），33 合 1（双截龙 3 代，赤影战士，魂斗罗 2 代，冒险岛，坦克等，七成新，80 元），另有游戏机一台 170 元。交换：三合 1（勇者三、四代和三国志二代），赌神。

※陈国辉　3744039　上海市黄陂南路 710 弄 46 号　200025

转售：SEGA 卡：三国志Ⅲ（九成新，电池足（新换）200—230 元），三国志Ⅰ、Ⅱ（九成新，电池足，200—230 元），94 足球（九成新，60 元），AFTER BURNER Ⅱ，TOP GON Ⅱ（40 元）。

※赵灏钦　2415798　上海市长宁区长宁路 1999 弄 24 号

求购：女神转生Ⅱ，神剑除魔传Ⅰ、Ⅲ，最终幻想Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，交换/转售：七龙珠Ⅰ、Ⅱ二合一，三国志—霸王的大陆（九成新，带电池）。

※陈城　（021）8810054　上海市浦东南泉路 1300 弄 26 号 401 室　200127

出售：FC 卡：三国志（光荣）、霸王的大陆、大战略、诸葛孔明传（均备有电池，说明书，70—100 元）。求购：MD 卡：三国志Ⅲ（150 元），贝利足球（110 元）。

※贾楠　3467231—322　北京海淀区羊坊店 17 号 8 栋 3 门 22 号　100038

交换：赌神四合一换一盘特种部队（G. I. JOE），热血新纪录，烈火Ⅱ，九人街霸四合一。出让：三人格斗组，卡洛夫，机器猫，二十人街霸四合一或特种部队（G. I. JOE），热血新纪录，烈火Ⅱ，九人街霸，四合一价格每盘 150 元。求购三国志Ⅱ（80 元）。

※崔长征　9747051 或 9741079　北京中房昌平公司二部　102200

转售：世嘉卡：格斗四人组一代（150 元）、三代（210 元），真人快打（140 元），新街龙（00 元），战斧一代（45 元）、三代（90 元），兽王记一代（45 元），战场之狼二代（70 元），二合一（异形风暴，世界末日，90 元），七龙珠 Z（140 元），忍者神龟（85 元）。交换：武士道、超任机、快打至尊、笑傲江湖等 PC 软盘（购买也可）。

※索雷　3023688　北京市宣武区永安路 20 楼 2 单元 10 号　100050

转售：IBM PC 游戏：俄罗斯方块，高尔夫俱乐部，大富翁，风林三侠之金箭使者，三国志Ⅰ，三国志之武将争霸，三国志外传，欧陆战线，西游记，苍狼白鹿之元朝密交，最后武力，象棋，南宋英列传，富甲天下，轩辕剑Ⅰ Ⅱ，鲛鲛鲛。（最好面议）。交换：没有的 PC 游戏。

※陈乐敏　（021）3214109　上海市江西 46 路 62 号　200085

：转售：龙虎拳（65 元），台湾版电子游戏娱乐杂志（120 期至 138 期，30 至 35 元）。MD 的光线枪（主枪＋神枪特警，200 元），MD 单发三键手柄一只（15 元）。

※张文俊　5207217　苏州市养蚕里新村 72 幢 301 室

交换：机甲之梦。出让：异域奇兵，快打至尊，十二人快打旋风，犯罪浪潮，倚天屠龙记，武状元黄飞鸿，美少女战士，魔影哈雷，波斯王子 2 代—影子与火，轩辕剑Ⅱ。求购：失落的封印。以上均为 IBM PC 电脑游戏。

※黄世辉　4633815 找黄世瑾转达　北京市东城区针线胡同 16 号　100007

转售：台湾产 SEGA 机一台（包括主机一台，电源一个，射频输出线一根，AV 线一根，手柄两个，有单发、连发键，570 元）。另有 SEGA 六键手柄两个，有 A、B、C、X、Y、Z 键（每个 45 元）。

※顾铿　4219482　北京东城区和平里七区 13 楼 4 单元 6 号　100013

转售：任天堂卡：吞食天地Ⅱ（带电池，80 元），三国志Ⅰ（带电池，90 元），尼罗河惨案（密西西比杀人事件，全新日本原装，50 元），四合一（天使之翼Ⅰ，罗马竞技场，机械战警 4，洛克人 5，50 元），热血物语（50 元），求购：天使之翼Ⅱ、世嘉卡三国志Ⅰ＋Ⅱ（全新带说明书，180 元）。

※牟善江　2531437　上海市静安区万航渡路 65 号

转售：PC 卡：七龙珠Ⅱ＋Ⅲ二合一（80 元），帝国战机（35 元），九人街霸（80 元），魔法总动员（30 元），斧王（30 元），围棋（35 元），三国志动作版—赤壁之战（180 元），世嘉卡：变形金刚（80 元），战斧Ⅱ代（30 元），三国志Ⅲ代（九成新，250 元）。

※陈元、徐源　（01）6842244　北京

海淀区翠微路21号4楼3门3层　100036

求购：原版超玛Ⅲ，复活，统一天下，三国Ⅲ，大航海，武雷，战斧Ⅱ合卡，太平记，超忍Ⅱ。

※龚天峰　上海市浦东新区六里艾西村孙家宅124号　200127

转售：世嘉卡：三国志列传，忍者武雷传说，信长之野望，梦幻模拟战，光明与黑暗Ⅰ(七成新，各60元，均可记录)。求购：世嘉卡：三国志Ⅲ(250—280元)，FC：圣火列传(120—150元)。交换：水浒。

※陈剑蔚　(021)2438351　上海市普陀区曹杨四村254号105室　200062

转售：MD：格斗三人组与快打拳头二合一(150元)。求购：MD阿拉丁。

※柳文杰　北京市密云县不老屯镇黄土坎村　101516

转售：智力宝WH—328Ⅱ(200元)，三国志—赤壁之战(160元)，麻雀俱乐部(80元，以上两卡全新)，四合一(超人、禁毒卫士，印第安那州牛仔，烈火Ⅲ，九成新，150元)，三合一(魂斗罗Ⅰ，双截龙Ⅱ，激鬼忍者Ⅰ，八成新，140元)。

※李漠　4234411—493　北京市朝阳区惠新西里1区6号楼8单元603

转售：胜天游戏机一台(八成新，300元)，64合一，七合一，四合一(约230元)。交换：乱世群英和三国Ⅱ二合一。欲换：三国Ⅲ或龙之战士或忍者武雷传和诸葛孔明传。

※杨帆　北京丰台区南孔庄子18号或寄丰台第三中学　100071

转售：世嘉机一台(带一对摇杆，一付耳塞机，有ABC的单发连发，500元)。求购：《GAME集中营》第一期两本或三本(两本出价10元，三本出价15元，要求无损，全新)。

※高晓星　北京市石景山区新古城小学李秀梅转　100043

转售：全新超强八合一(绿色兵团，虹岛1994，热血硬派，翼人，恶魔城，魔界村，神鹰一号，100元)，二合一金卡(格斗三人组，风速小子，全新，70元)，93年11合一球类专辑(足球、篮球、排球、高尔夫球、网球、乒乓球、保龄球、棒球等等，全新，100元)。求购：六按钮世嘉机一台(无损，300元左右)。

※吴敬　5001466　北京华新发展公司　100022

出让：七龙珠ⅡⅢ代合一(100元左右)，野狼突击队(50元)，十人街霸(50元)。

※顾青华　9529852—411　上海市嘉定区硅酸盐研究所中试基地BGO组　201800

出让：，原装(日本)CD二代一台，原装CD片一《梦见馆物语》一片。世嘉卡：信长之野望，三国志Ⅲ·超音鼠Ⅰ，鬼屋人Ⅲ，礁礁礁，异形风暴，超级忍Ⅱ，大航海时代，梦幻模拟战，光明力量Ⅱ(SHINING FORCE)，12人街霸，BARE KNUCRLE Ⅱ，赌神双六。

※杨绘国　3770337　上海市南市区中山南路张家轮113号乙室　200011

轮售：任天堂卡：圣火列传(附说明书，50元)，二十一合一(包括双截龙Ⅱ，魂斗罗Ⅱ，脱狱Ⅱ，超级玛利，50元)。交换：同上，希望换取七龙珠ⅢⅣ二合一和旧金手指。

※刘浩东　北京市朝阳区工大附中高二(3)班　100022

出让：FC卡：赌神(130元)，霸王大陆(120元)，希魔复活(85元)，星空战记(80元)，魔界村(40元)，水中魂斗罗(65元)，沙罗曼蛇(35元)。求购：FC卡：中文版《吞食天地》，七龙珠外传，大战略。

※林松　北京市西城区前海南沿3号　100009

转售：世喜游戏卡：三国志列传(九成新，配有卡盒与说明书，共135元)，七龙珠——武勇烈传(十成新，配有卡盒，价格125元)。请来信，最好当面交割。

※王起岳　8530667　北京市海淀区复兴路甲1号4—1—15　100038

出售：世嘉卡：三国志Ⅲ(240元)，街霸Ⅱ(200元)，龙虎拳，二合一(恶狼传说，兔宝贝)，二合一(美国英雄，城市战争)，四合一(宇宙格斗王，蜘蛛人，双截龙，魔王连狮子，120元)，朱罗纪公園，追踪Ⅱ，三人格斗组Ⅱ，梦幻模拟战(各100元)，万兽之王(130元)，战斧(35元)。

※张亮　2025566呼6002　北京市东城区遂安伯胡同48号　100005

转售：120合1(魂斗罗Ⅰ，沙罗曼蛇等)，15合1，忍者龟Ⅰ、Ⅱ，究极虎，霹雳神兵、魂斗罗Ⅱ。求购：MD卡：NBA职业篮球，街头霸王Ⅱ。

※李晓辉　4919131—2153　北京市朝阳区安贞西里3区6号楼4门1002房　100029

转售：名流世嘉机一台，配双手柄。配卡：大战略，太平记(原装)，异形Ⅲ，战场狼Ⅱ，二合一(杰克逊、鲛鲛鲛)，乱世群英，三国志Ⅲ或四人格斗组。(共一千元)。

※吴昱　8417788—573　北京海淀区白堆子外国语师范学院　100037

出让：FC卡：8in1(超级飞狼，花丸忍者，激龟，电击阿邦，野战雄狮，怒Ⅲ，超异形复活，柯纳米奥运会)，火之鸟，台球，原装附说明书卡：惑星戒严令，都市行者，紫禁城，(原装卡均九成新)，SEGA卡乱世群英(价格30—120元)。交换：以上卡换龙珠外传。求购：龙珠外传。出让：日本原版游戏资料。

※关维　4078208　北京东直门北宫厅4号1008　100007

转售：FC卡：中文版赌神，九人街霸，中东战争，三合一(中东战争，激龟Ⅱ，双截龙Ⅲ，价格面议)。

※张然　4674931转241　北京市朝阳区北三里屯南40楼(新15楼)2单元12号　100027

转售：科学怪人四合一(120元)，原装鳄鱼先生(附说明书80元)，热血四合一(100元)，侏罗纪公园四合一(80元)，三目童子四合一(100元)，空中魂斗罗七合一(80元)，七龙珠Ⅲ、Ⅳ代二合一(100元)，台湾生产2600型游戏机一台(附卡五盘，200元)。

※高辰　6032089　北京西城区羊房胡同甲6号　100009

转售或交换：圣火列传，三国志Ⅱ—霸王的大陆，勇士们，二盘四合一强卡。

※邵亮　上海市法华镇路878弄1号403室　200052

转售：任天堂卡：64合1(日本原装，有外盒，无重复)，8合1(捍卫战士等有外盒)，老四合一和神龟、空魂三合一强卡，单卡：四人街霸，三国志(八成新，光荣)，希魔复活。金字塔学习机及小型手掌机(八成新)和各种电玩书刊十余本。

日本 GAME 界面面观(一)

年末商战

本刊驻东京特约记者：常春

在日本，每到年底，各大游戏厂商之间就会展开一场激烈的商品推销战，以求在本年度有一个好的收场。九四年也不例外。虽然那一场由于各次世代机的加入而异常白炽化的角斗已随新年的钟声敲响而暂告一段落，但其战果想必是每个玩友都想知道的吧？

以“土星人制造的游戏机地球新发卖”作为广告内容的 SEGA SATURN 在 11 月 22 日发售当天，库存 17 万台即被疯抢一空，使得各零售店高挂免战牌。与其同时推出的 soft 中，最热门的“VR 战士”也随即和对战用手柄，VR 操纵杆一起，消声匿迹，变成了只闻其声不见其影的“神物”。笔者幸亏那天起了一个大早，才如愿以偿地搬回 SATURN 和 VR 战士。要不然到现在还得跟那些“不幸儿”一样，整天可怜兮兮地徘徊在店门口问老板：“SEGA SATURN 什么时“进货?”凭着“土星人的力量”，SATURN 到年底为止共卖出 40 万台，荣居榜首。

晚它二个星期的 SONY Playstation 在 12 月 3 日初卖日也是盛况空前。玩友们早早在店门口排起长队，库存的 10 万台和 SATURN 一样，当天就被瓜分而光。为此 SONY 星夜赶制，终于在年底前上市了 20 万台，但还是不能满足需要。而 SONY 方面则因为制造过急，现在面临着集成电路供应断档的危险。

再看 NEC 的 PC-FX，可以说是劫数重重。原定于黄道吉日 12 月 9 日发卖的 PC-FX，在发卖之前，因机器说明书上的印刷错误紧急将日期推迟到 12 月 23 日(当今日本天皇生日)。可是天皇的威福也没有给 PC-FX，带来多少好运，23 日那天，PC-FX 的柜台前冷冷清清，偶尔有人光顾也只是随便看几眼便匆匆而去。不知是都忙于圣诞节的准备无暇顾及还是被结城晶的倒身搜腿搜去了魂，到年底 PC-FX 共出厂 7 万台，卖出去的只有其中的 4 成左右，可谓惨败。真是几家欢喜几家愁。

号称次世代机的先锋松下 3DO REAL，从发卖初起销路一直平平。但总算在年底凭着新推出的廉价的 3DO REAL Ⅱ 和热门 Soft《Super Street Fighter Ⅱ X》完成了松下公司的“年内日本国内 30 万台”的目标。

而对于次世代机反应迟钝的任天堂则处于苦战之中。它为了迎战次世代机推出的第一弹 SFC 用软件《大金刚》(里面运用最新的 3D CG Animation 技术使得 GAME 画面的美丽程度可以和次世代机相比。见第二期彩页)只卖出了 140 万只，只有出厂数的一半多一点。同时，在各零售店的统计报告中，任天堂用软件的销售额平均比去年同期下降了 10%以上。不用说也知道这 10%当然，是进了那些散发了五色光环的 CD-ROM 中了。

现在新年已经迎来，在惯例的 3 月份春季商战中，各公司必然又得拼个你死我活。自然最受益的还是我们玩友喽！哥们儿，等着瞧热闹吧！

海外采风

街机新作

文/索冰

格斗进行曲 SNK

格斗界的准(?)盟主 SNK 又有新作推出啦！这就是长期被新闻界炒得极热的“格斗进行曲”里面自然不脱俗套地设计了一批热血男儿汉，引人注目的是“世界英雄”的明星——忍者风魔也加入了战团。

真·侍魂 SNK

侍魂的第二作，在国内的迷家也不算少了。除前作的塔姆·塔姆换成了其妹妹，带猴子的女孩恰姆·恰姆；又新增了三位角色，其中还有霸王丸的师傅花讽院和狆，及霸王丸走入邪道的同门师兄牙神幻十郎。加入了前后滚翻，卧倒等许多新的动作要素。

凯撒之拳 TAITO

泰托在这场格斗热潮中也不甘落后地推出了它的“凯撒之拳”，游戏操作性一般，但其价值在于人物造型、打斗及特写画面都是由著名插画家结城信辉设计，极为漂亮。

摔角霸王·对战版 CAPCOM

曾广受玩家青睐，由 CAPCOM 制作的摔角名片《摔角霸王》，终于宣布要推出续作了。不过不同的是这次完全是侧视的对战格斗节目，前作中的人物估计多数会出场，至于是否出现新选手及角色数仍未决定。

恶魔战士 CAPCOM

CAPCOM 做为格斗界老大哥，在 SF Ⅱ 的狂飚之后又推出一款力作即“恶魔战士”(一译吸血鬼战士)，其中所有的战士角色均系魔族、妖精、恶灵……在怪诞恐怖的气氛下对战，必杀技也是花样繁多。CAPCOM 迷们，若见到此作品千万不要错过噢。

SD 飞龙之拳

类型 ACT	机种 SFC	厂商 C.B	容量 16M

在本作中，“飞龙拳”各代的战士齐集一堂，黑白两道多达十五位斗士展开激斗，华丽的杀招和丰富的系统使对战场面十分精彩。游戏中的连击得分显示、前后方向冲刺、挑衅等与“街霸Ⅱ”及“饿狼”十分相像，还有类似于线移动可用来躲避飞行道具的指令及超必杀技的设定！虽是 SD，却相当“专业化”。

电玩大排档













类型 SLG　机种 SFC　厂商 KOEI　容量 16M

光荣公司的历史模拟游戏已是大名鼎鼎，甚至“光荣”的名字几乎成了历史 SLG 的代称。但它其实也制作过很多其他类型的佳作，如“大地勇士”、“迷宫斩妖”。“天使女王”则是一部浪漫主义唯美派的作品，下任天使女王的人选安吉妮卡和罗莎丽亚接受了给她们的考验：建设培养一颗行星的任务。剧中的登场角色极为俊美，正如本游戏的情节和气氛。





J 计划

类型 RPG　机种 SFC
厂商 ENIX　容量 24M

教育小孩可真不是件容易的事：他们会经常做错事、性格极不安分、脾气也很坏，因此问题不仅在于把正确的事教给他们，还在于怎样去教。“J 计划”就是这样一个节目。你要教育的对象是机器人少年“皮诺”，从走路、捡东西开始把他培养成一位勇士。游戏中的画面水准极高就象一部美丽的卡通片让人百看不厌。








戰國傳說


SENGOKU

精华对战游戏出招攻略特辑

A look at the hottest challengers in the home video game market



1 侍　魂（SNK）

ARC/3DO/SFC/MD/GB/GG



霸王丸	
奥义旋风烈斩	↓↘→・斩
奥义弧月斩	→↙↓↘・斩

桔右京	
秘剑回锋斩	↓↙←・斩
秘剑落燕斩	(跳跃中)↙↓↘→・斩

柳生十兵卫	
二角罗刀	→↓↘・斩
喝咄水月刀	↓↘→・斩
八相发破	斩连打

娜可露露	
冲刺滑行	←↙↓・斩
冲刺上升	↓↘→・斩
鹰打击	→↘↓↙←・斩
鹰吊挂	↓↙←・轻腿
下方冲刺	(鹰吊挂中)・斩
回转劈杀	(鹰吊挂中)↓或↘→・斩

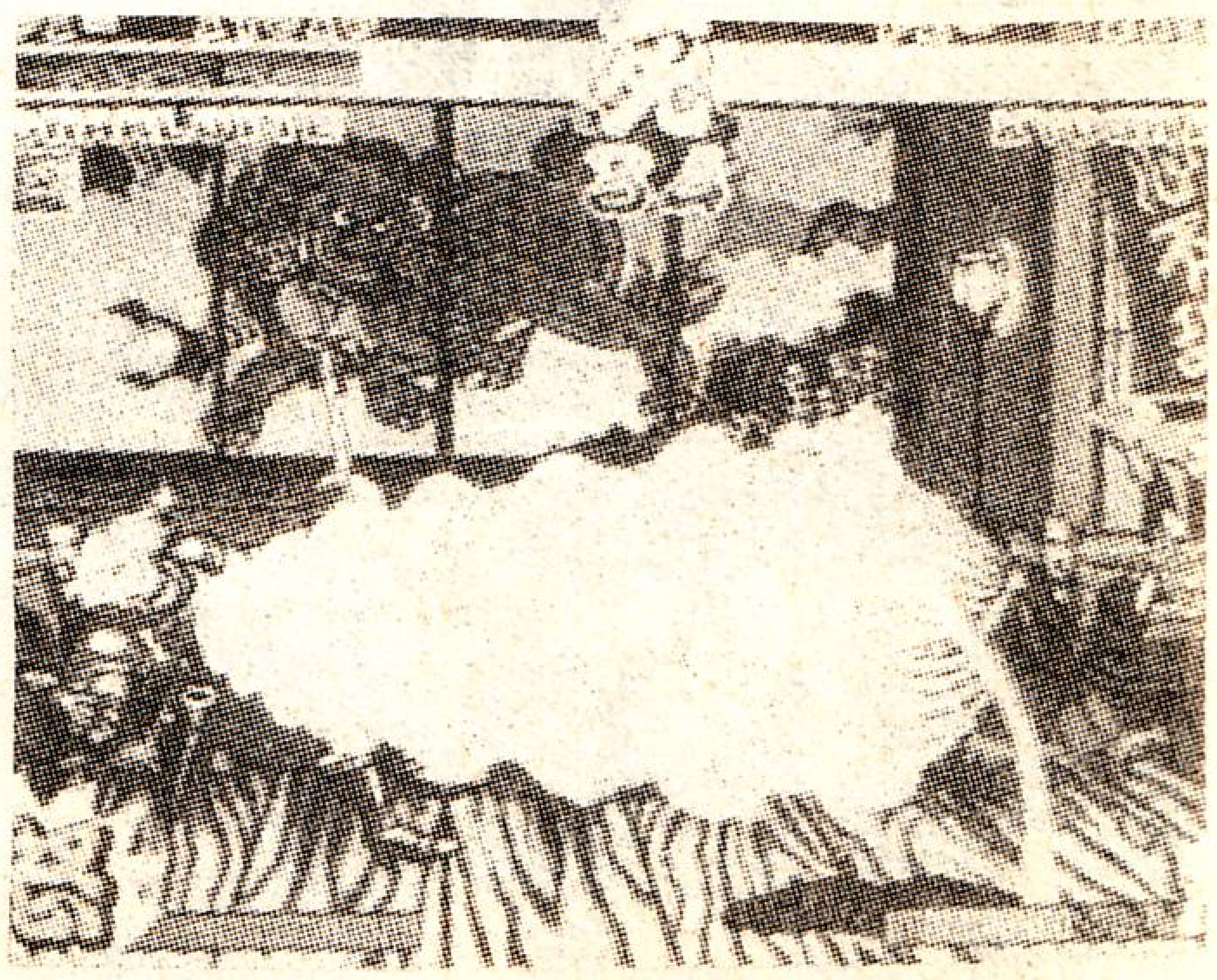
服部半藏	
烈风手里剑	↓↘→・斩
忍法胧天舞	→↘↓↙←・中斩＋中腿
慧星落	(接近时)→↓↘・腿
忍法影分身	→←↙↓↘・任意键
忍法爆炎龙	←(集气)→・斩
忍法胧地斩	中斩＋中腿按住并承受攻击

王　虎	
气功爆转法	↓↙←・斩
气功旋风斩	→↓↘・斩

夏洛特	
剑冲刺	斩连打
破空剑	↙↓↘・斩

千两狂死郎	
跳尾狮子	↓↙←・腿
回斩曲舞	→↙↓↘・斩
火炎曲舞	↙↓↘→・斩
血烟曲轮	(跳跃中)↓・重斩
风裂扇	↓↙←・斩

・不知火幻庵	
毒吹雪	↓↘→・斩
肉弹攻击	→↓↘・斩





加尔福特	
陨石捧投	(接近时)→↓↘・腿
电光镖	↓↘→・斩
忍犬突击	↓↙←・斩
影 COPY	→←↙↓↘・任意键
反击刺杀	中斩＋中腿接住并承受攻击
空中斩杀	→↘↓↙←・中斩＋中腿
忍犬攻击	↓↙←・腿

塔木塔木	
骷髅弹	↓↘→・斩
轮转脚	↓↙←・腿
风轮杀	←(集气)→・斩
火爆弹	→↘↓↙←・斩

天草四郎时贞	
怨狱死灵斩	↓↙←・斩
灵幻转移	↓↘→・斩或腿
暗转入灭杀	(三角反弹跳中)・斩
暗雷破	中斩＋中腿

地　震	
重磅突袭	(跳跃中)↓・腿连打
狂风斩	斩连打

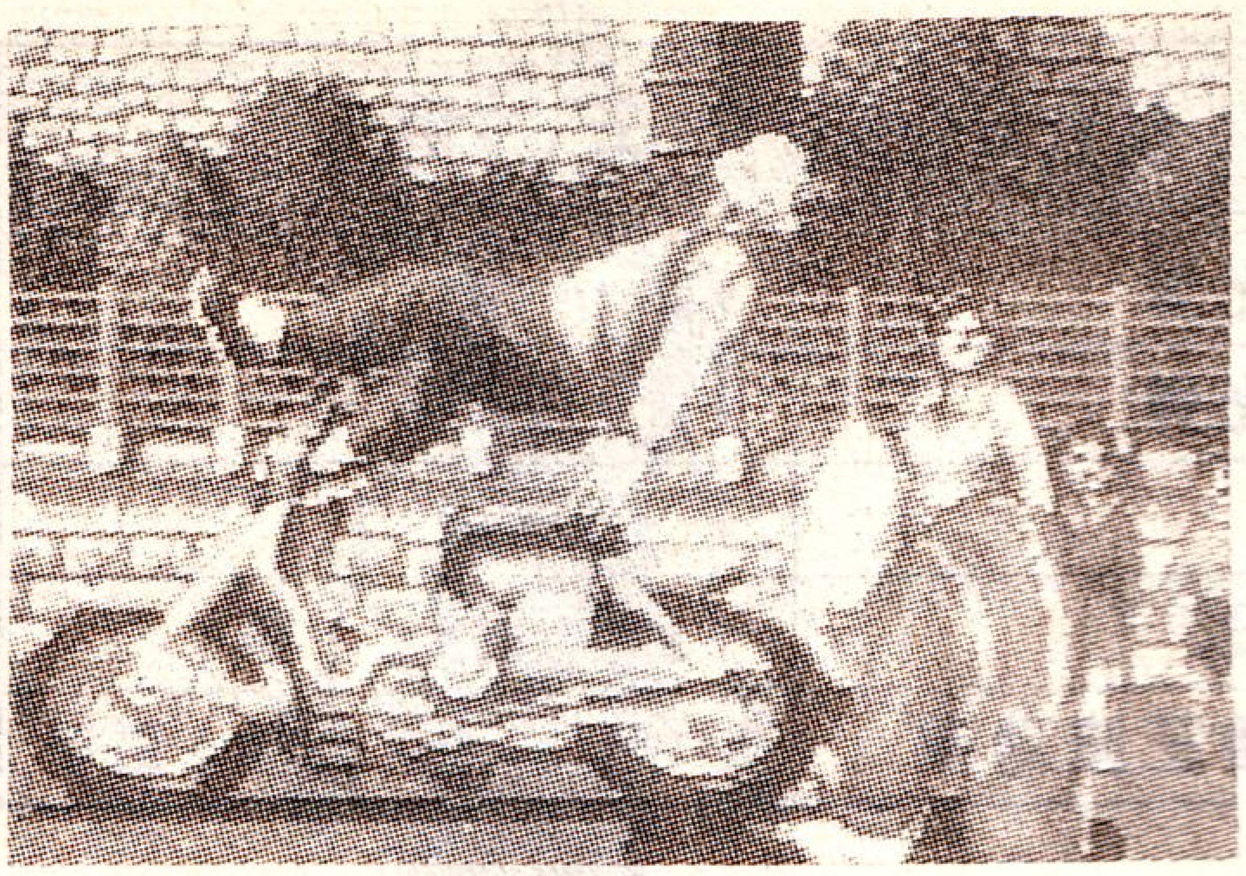
共通技：
→→前方向冲刺
←←快速退行

2 饿狼特别篇（SNK） ARC/MD-CD/SFC/PC-E/GG



TERRY 特利	
能量波	↓↘←・拳
火焰拳	↓↙←・拳
碎石踢	↓↙←↖・腿
袭冲踢	↓(集气)↑・拳
超必杀能量喷泉	↓↙←↙→・轻腿＋重拳

ANDY 安迪	
斩影拳	↙(集气)→・拳
升龙弹	↓↘→・拳
空破弹	↙(集气)↗・腿
飞翔拳	↓↙←・拳
超必杀超烈破弹	↓(集气)↘→・轻腿＋重腿



JOE 乔·东丈	
龙卷风	←↙↓↘→·拳
猛虎膝撞	↓↘→↗·腿
爆烈拳	拳键连打
电光踢	↙(集气)↗·腿
超必杀死亡旋风	→←↙↓↘·轻腿+重拳

BEAR 大熊	
身体冲撞	↙(集气)→·拳
碎骨踢	按住重腿集气五秒以上再放开
炸弹摔投	→←↓↑·重拳
超必杀火炎攻击	→↘↓↙←·轻腿+重拳

JUBEI 山田十平卫	
烧饼手里剑	←(集气)→·拳
前冲二本背负	←(集气)→·腿
大贯落	(靠近时)↓(集气)↑·拳
灵猫摔	(靠近时)→↙↓↘←·重拳
超必杀炸弹摔落	↙(集气)↓↘·轻腿+重拳

CHENG 陈先生	
气雷炮	↓↘→·拳
破岩激	←(集气)→·腿
大太鼓腹打	↓(集气)↑·拳
超必杀爆雷炮	↙(集气)↓↘→·轻腿+重拳

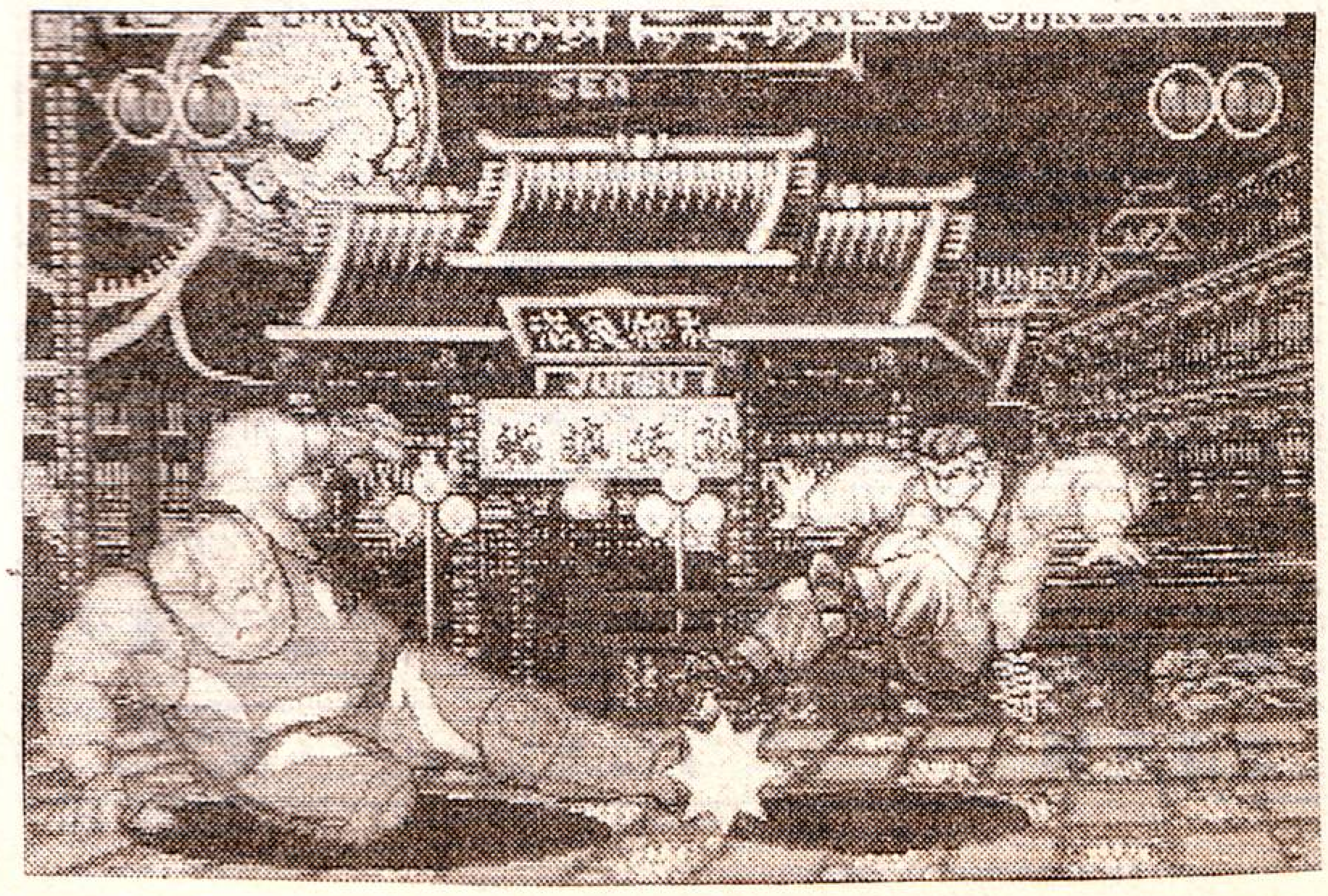
KIM 金加藩	
飞燕斩	↓(集气)↑·腿
半月斩	↓↙←·腿
飞翔脚	(跳跃中)↓·腿
超必杀凤凰脚	↓↙←↙→·轻腿+重腿

MAI 不知火舞	
龙炎舞	↓↙←·拳
花蝶扇	↓↘→·拳
忍蜂刺	←↙↓↘→·腿
飞鼠之舞	↓(集气)↑·拳
超必杀忍蜂	→↙→·轻腿+重拳

DUCK 达克	
回转滚击	←(集气)→·拳
膝盖突击	↓↙←·腿
朋克火箭踢	↓↘→↗·腿
快速连打	→←→·重拳
铲踢	↘·重腿
超必杀死亡霹雳舞	←↙↓↘→↗↓·轻腿+重拳

TUNG 唐辅龙	
箭疾步	↓↙←·拳
击放波	重拳连打
烈千脚	(靠近时)↙(集气)↗·腿
冲波	↙(集气)→·拳
超必杀旋风刚拳	→↘↓↑·轻腿+重拳

BILLY 比利	
中段三节棍	←(集气)→·拳
对空三节棍	↙(集气)↗·拳
旋风棍	拳键连打
强袭飞翔棍	↙↓↘→·拳
超必杀火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←↖·轻拳+重拳



AXEL 阿克赛尔	
拳击台风	↓↘→・拳
拳击炸弹	↙(集气)→・拳
拳击之舞	拳连打
超必杀重磅轰炸	←→↘↓↙↗・轻腿+重拳

LAURENCE 劳伦斯	
剑点刺	←↙↓↘→・拳
天神之箭	←(集气)→腿
血色披风	↓(集气)↑・重拳
超必杀闪光剑	↘←↙↓↘→↙→・轻腿+重腿

GEESE 吉斯	
烈风拳	↓↘→・拳
疾风拳	(跳跃中)↓↙←・拳
当身绞摔	(对手飞击或进攻时)←↙↓↘→↗・腿
超必杀狱葬波	↙→↘↓↙←↘・轻腿+重拳

共通技：回避攻击，当对手进击，自己进入防御状态而尚未接触时快速输入前+轻拳，即上半身完全处于无敌状态的回避攻击。

退行：←←

KRAUSRE 克劳撒	
上段火光弹	↓↙←・拳
下段火光弹	↓↙←・腿
石斧踢	↓↘→・腿
空擒摔投.	←↙↓↘→↗・拳
超必杀帝王波动拳	←(集气)↗・轻拳+重拳

RYO 良・坂崎	
虎煌拳	↓↘→・拳
虎咆	→↓↘・拳
飞炎疾风脚	↙(集气)→・腿
斩烈拳	重拳连打
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・重拳
超必杀龙虎乱舞	↓↙←↙→・轻腿+重腿

使用良的方法：

街机版必须完美爆机(打倒良)一次后于演示画面输入"↑←↓→↑A↑→↓←↑C"指令。

家用机 NEO・GEO 版同上。SFC 版在厂商(TAKARA)画面时输入↓↘→↘↓↙←・X"饿狼传说"四字变蓝即成功。

△超必杀技只限于重伤时使用。

3 龙虎之拳 2 (SNK) ARC/SFC/PC-E

RYO 坂崎良	
虎煌拳	↓↘→・拳
空中虎煌拳	(跳跃中)↓↘→・拳或脚
飞炎疾风脚	↙→・脚
斩烈拳	→←→・拳
虎咆	→↓↘・拳
连舞拳	↓↙←・拳
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・拳
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←・摔

ROBOT 罗伯特	
龙击拳	↓↘→・拳
飞炎疾风脚	↙→・脚
幻影脚	→←→・脚
龙牙	→↓↘・拳
飞炎龙神脚	(跳跃中)↓↙←・脚
连舞拳	↓↙←・拳
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・拳
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←・摔



YURI 百合	
虎煌拳	↓↘→·拳
碎破	↓↙←·拳
百烈掌击	→←→·拳
雷煌拳	(跳跃中)↓↘→·脚
燕舞脚	↓↙←·脚
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·拳
飞燕凤凰脚	→←→↘↓↙←·摔+脚

TAGAMA 塔加马	
虎煌拳	↓↘→·拳
飞燕疾风脚	↙→·脚
斩烈拳	→←→·拳
翔乱脚	→↘↓↘←·脚
鬼神击	↓↙←·拳
霸王至高拳	→←↙↓↘→·拳
龙虎乱舞	↓↘→←→·摔+拳

TIMZAN 铁木真	
蒙古龙卷击	←↙↓↘→·拳
蒙古气弹壁	↓↘→·拳
蒙古连击拳	↓↙←·拳
蒙古车轮投	(接近时)→↘↓↙←·脚
蒙古雷击拳	(接近时)→↘↓↙←·拳
蒙古波碎弹	←→←↙↓↘→·拳
蒙古天武乱破	↓↙←→↘↓·摔+拳

JACK 杰克	
极重拳	↓↘→·拳
飞弹踢	↙↗·脚
野熊头锤	→←→·脚
炸弹拳	→←→·拳
爆弹舞	↓↙←·拳
超重压打击	←→↘↓↙←·脚
超重压螺旋	→↘↓↙←·拳

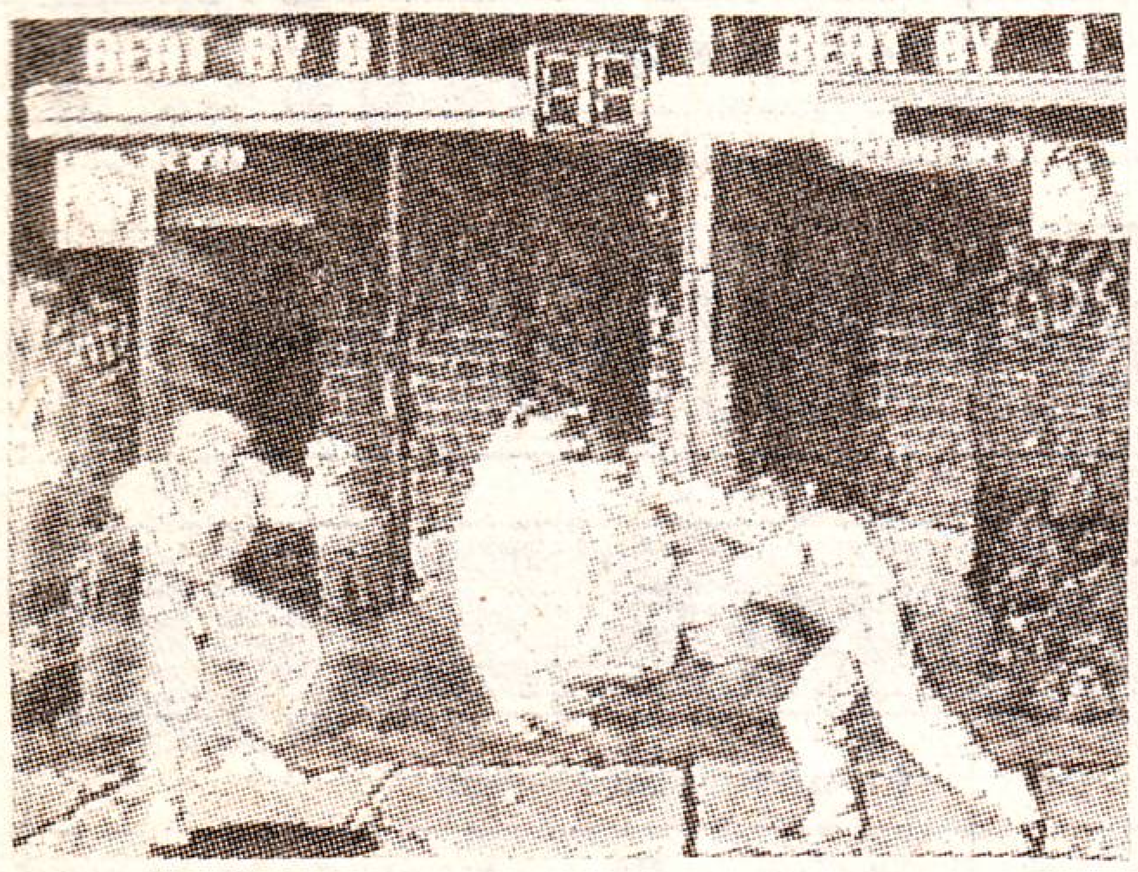
KING 京	
脚功气合弹	↓↘→·脚
闪裂踢	→←→·脚
弧月后翻	↓↑·脚
猛袭脚	↓↙←·脚
倍速气合脚	→←→↘↓·脚
飞舞猛袭脚	←→↘↓↙·摔+脚

MICKY 米奇	
燃烧上勾拳	↓↘→·拳
勾拳裂地波	↓↘→·脚
闪光直拳	↓↙←·脚
螺旋上勾拳	↓↑·拳
组合连击拳	↓↙←·拳(或拳+摔)
超螺旋正击拳	→←↙↓↘→·拳
爆炸闪光拳	↓↙←↙↓·拳

LEE 李白龙	
铁爪攻击	↓↘→·拳
百烈拳	→←→·拳
华中鹰爪击	↓↑·拳
华中野猿杀	↓↙←·拳
真空回转爪	→←↙↓↘→·拳
华中飞猿爪	↓↙←↙↓↘→·拳

EIJI 如月影二	
气孔炮	↓↘→·拳
流影阵	↓↑·拳
天马脚	↙→·脚
霞光斩	↓↙←·拳

骨破斩	→←→・拳
如月流连舞	↓↙←・脚
斩铁波	↓↘→↘↓↙←・拳
斩铁螳螂拳	←↙↓↘→↘↓・脚



JOAN 乔	
能量炮	↓↘→・拳
飞翔强袭	↓↙←・拳
轰炸强踢	↓↑・脚
机械化踢打	↓↙←・脚
超能量弹	→←↙↓↘→・拳
超能光子炮	→←↘↓↙→・摔＋脚

使用吉斯的方法：（只限于 SFC 版，对战模式）在厂商画面出现时输入吉斯的超必杀技指令“↘←↙↓↘→↙・Y”若 SAURUS 商标开始旋转则表示成功（当时 GEESE 年仅 26 岁，真年轻）。

MR. BIG	
火焰突进	↓↘→・脚
飞行攻击	←↙↓↘→・拳
短棒击打	↙→・拳
强势连击棍术	←↙↓↘→←・脚
雷电波	←↙↓↘→←・拳
致命打击	（接近时）↓↘→↘↓↙←・拳

GEESE 吉斯	
烈风拳	↓↙←・拳
飞翔日轮斩	↓↘→・拳
超能爆烈拳	↓↘→・脚
雷光狱葬拳	↘←↙↓↘→↙・摔＋脚
（若对手在身边时也可以使用摔＋拳）	

▲除吉斯外，所有人的倒数第二招均为超必杀技，必须气力贮满方可使用；最后一招为隐藏超必杀技，使用条件除气力全满还要求处于重伤状态才能发出。

共通技：前冲→→、速退←←；气力回复：放开摇杆按住拳或脚键不放手即可。

4　世界英雄 2 JET　(SNK & ADK)　ARC/GB

半　藏	
烈光斩	↓↘→・拳
忍者强踢	↓↘→・腿
光龙破	→↓↘・拳
微尘忍术	→↓↘・腿
忍法光轮涡斩	↘↓↙←・腿
双重烈光斩	↓↘→↓↘→・拳
忍风斩	（跳跃中）↓・拳

风　魔	
烈风斩	↓↘→・拳
炎龙破	（地面或空中均可）→↓↘・拳
忍法风轮华斩	↘↓↙←・腿
双重烈风斩	↓↘→↓↘→・拳
爆烈究极拳	→↘↓↙←↖・拳



李小龙	
飞龙踢	↓(集气)↑·腿
百烈拳	拳连打
横踹足刀	↓↘→·腿
飞龙脚	↓↙←·腿
百裂踢	→↘↓↙←·腿

可 汗	
蒙虎霸极道	←(集气)→·拳
蒙古元祖击	←(集气)→·腿
蒙古爆弹拳	↓(集气)↑·拳
蒙古超能击	↓↘→·腿

拉斯布丁	
魔法火球	(地面或空中)↓↘→·拳
大脚舞	↓↘→·腿
裙带斩	(地面或空中)↓↙←·腿
雷电光球	←↙↓↘→·拳

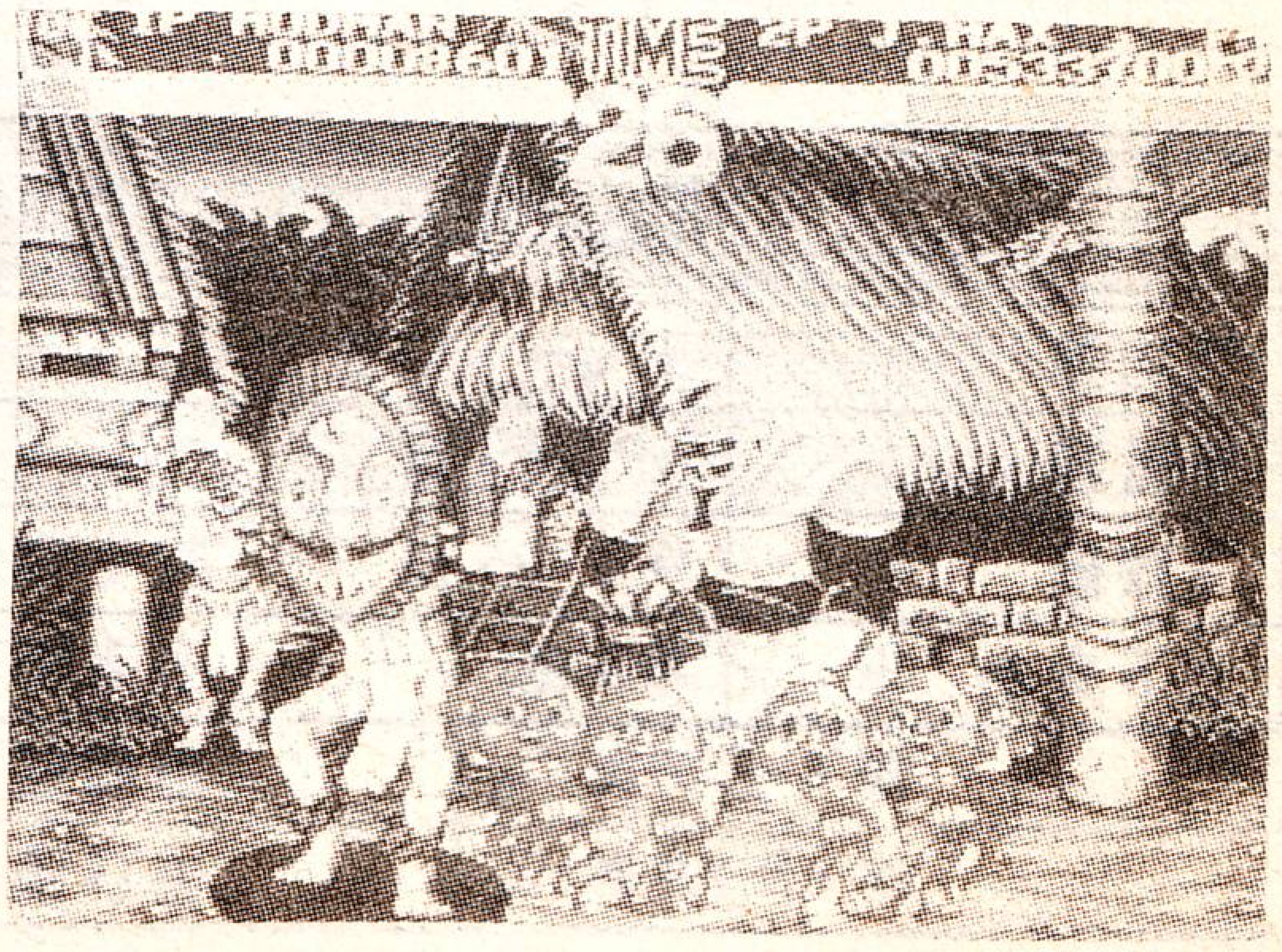
珍 妮	
火炎鸟	←(集气)→·拳
雷光剑	←(集气)→·腿
闪光剑	↓(集气)↑·腿
凤凰穿刺	→↓↘→↗·拳
下刺	(跳跃中)↓·拳

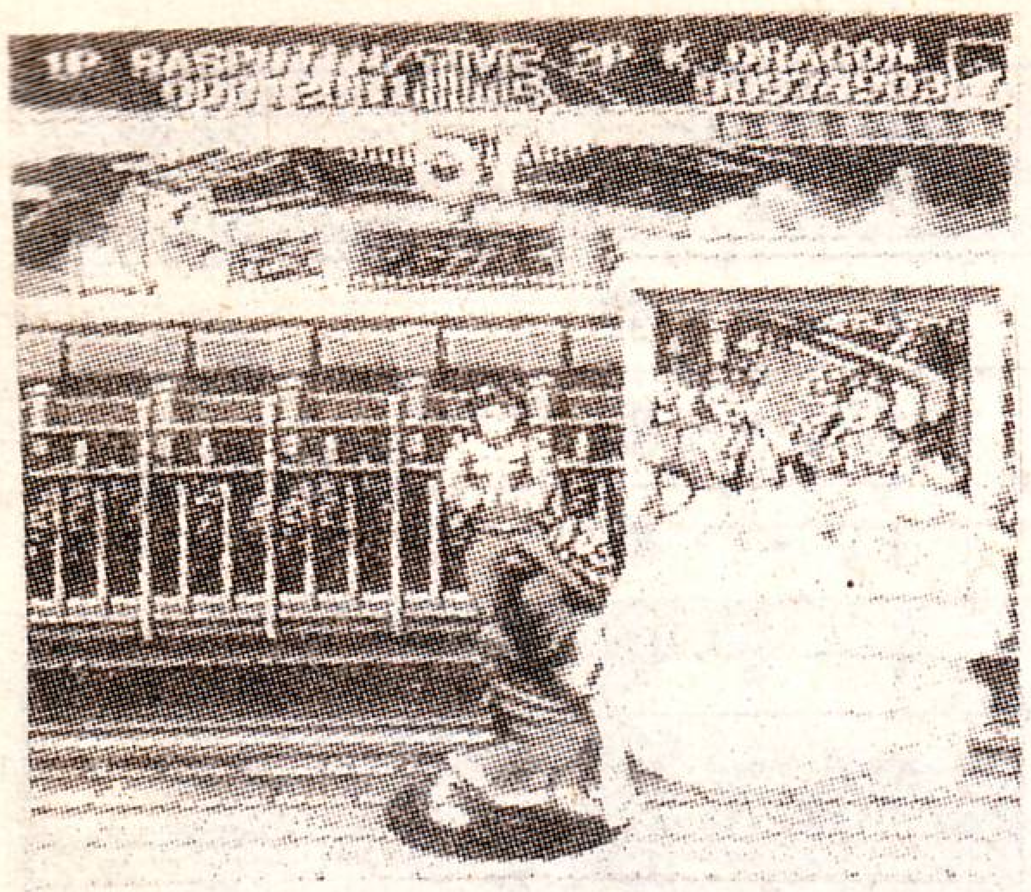
布罗肯	
火箭弹	↓↘→·拳
力量打击	↓↘→·腿
上臂拳	↓↙←·拳
对空波	↓→↘·拳
电击	拳连打
回旋电击	←↙↓↘→·拳
飞行攻击	(跳跃中)拳+腿

肌肉杀手	
风轮摔	摇杆 360°·拳
肌肉弹	←(集气)→·腿
超能量踢	↓↘→↗·腿
对空擒摔	↑·拳+腿
空中攻击	(跳跃中)↓·拳或腿

基德船长	
鲨鱼拳	←(集气)→·拳
鲨鱼踢	←(集气)→·腿
鲨鱼上勾拳	↓(集气)↑·拳
幽灵船	↓↘→·腿
海王踢	→↘↓↙←·腿
鲨鱼踢	(跳跃中)↘·腿

修 罗	
虎击拳	←(集气)→·拳
虎式击	←(集气)→·腿
泰式踢	↓(集气)↑·腿
双幻踢	↓↘→·拳





埃力克	
维京锤	↓↙←・拳
巨浪拳	←(集气)→・拳
维京打击	↓↙←・腿
力量攻击	←↙↓↘→・拳
击破重锤	(接近时)→←↙↓↘→・拳

凉　子	
戊杀拳	↓↙←・拳
居合踢	→↓↘・腿
背摔投	(接近时)←↙↓↘→・拳或腿
下线打击	↘・拳或腿

乔・麦克思	
超能力射球	↓↘→・腿
大威力冲撞	→↓↘・拳
球员打击	↓(集气)↑・拳
特殊绝技	←↙↓↘→・拳

麦迪曼	
野性打击	↓↘→・拳
野性突袭	↓↙←・拳
野性回旋	↓↘→・腿
野性爆发	↓(集气)↑・拳

杰　克	
闪光杀	↓↘→・拳
飞行穿刺	↓↙←・腿
血腥打击	→↓↘・腿
血轮杀	↓↘→・腿

吕　布	
火炎破	↓↘→・拳
枪击破	↓↘→・腿
枪乱舞	↓↙←・拳
气功踢	→↘↓↙←・腿

共通技：
1. 在对手的飞射攻击将打中自己的瞬间拉摇杆向后即可将其弹回；
2. 被擒住的瞬间输入摔投指令即可反摔对方。(双方可互相反擒多次)

5 斗士历史 DYNAMITE(DATA EAST) ARC/SFC

撒姆加	
气功弹	↓↘→・拳
膝盖踢	↓↘→・腿
飞膝破	→↓↘・腿
上下夹击	拳+腿

沟口诚	
虎破	↓↘→・拳
虎流碎	←↙↓・拳
空中连踢	↓↘→・腿(可以踢5次)
超虎破	↓↘→・所有键

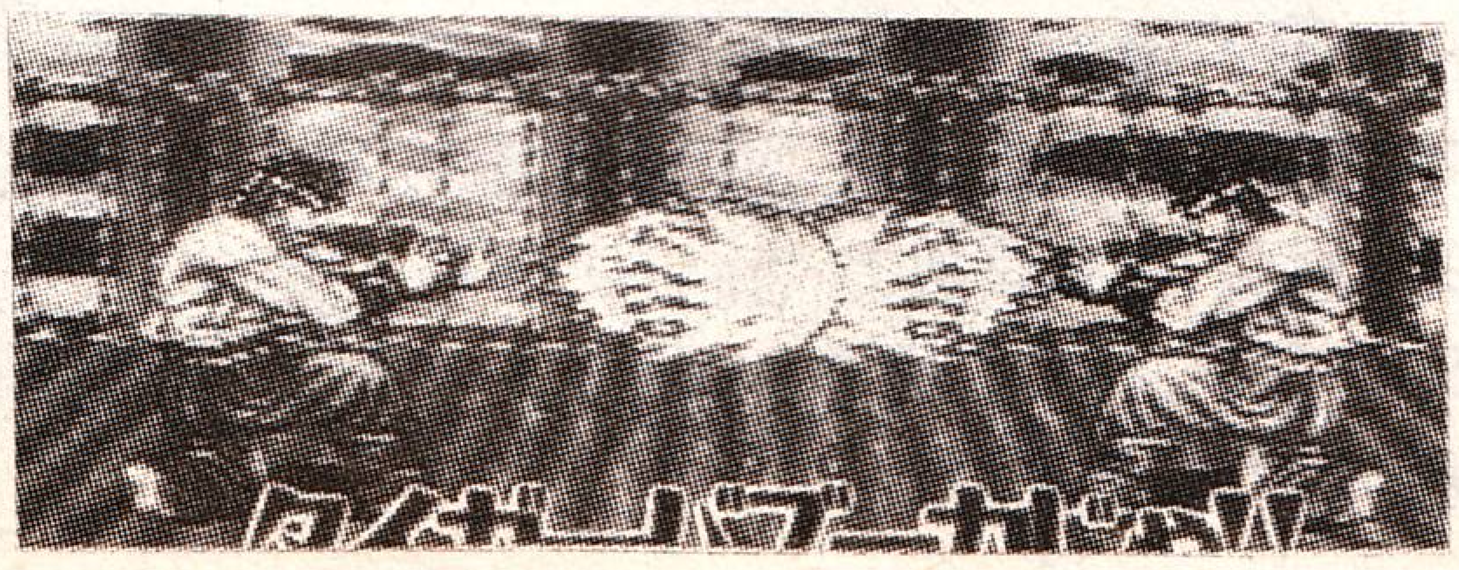


利	
旋风正拳	↓↘→·拳
爆炸撞击	→→·拳
飞舞踢	(地面或空中)↓↙←·腿

亮子	
山岚背负	(接近时)→↘↓↙←·拳
前冲受身	←(集气)→·腿
空中背负	(空中近身)→↘↓↙←·拳

刘飞铃	
螳螂斩	↓↘→·拳
空中螳螂斩	(跳跃中)←↙↓·拳
白鹤双飞拳	↓(集气)↑·拳

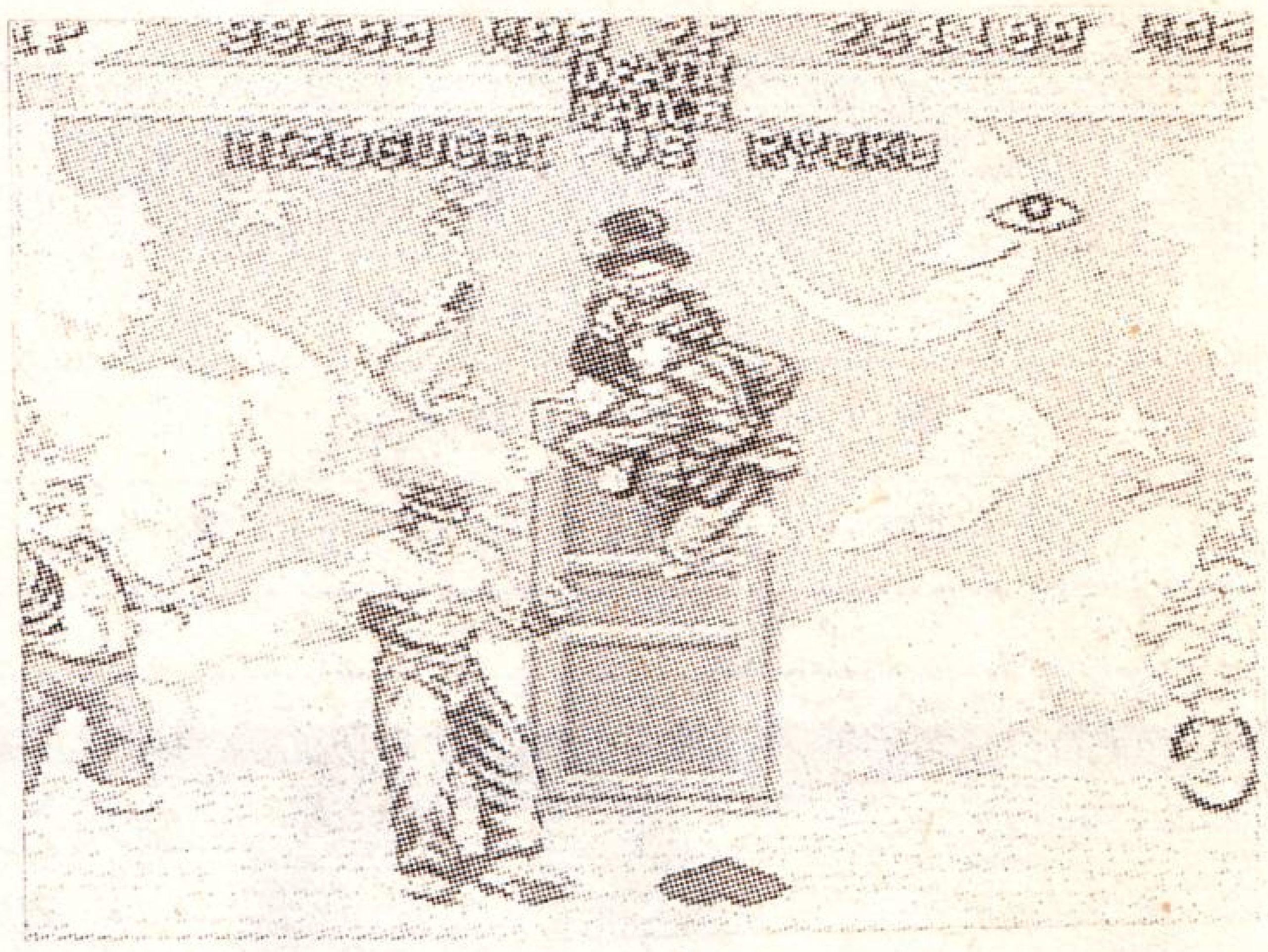
马特罗	
回旋波	←(集气)→·拳
旋风踢	↓(集气)↑·腿
倒挂踢	←(集气)→·腿



李典德	
绝招步法	↓↘→·拳
穿弓腿	↓↘→·腿
超级绝招步法	↓↘→←·拳
铁山靠	(绝招击打中)→→·拳

查 尔	
死亡玫瑰	←(集气)→·拳
怒涛疾风拳	拳连打
后翻踢	↑(集气)↑·腿

马斯多利	
双重倒头桩	(接近时)→↘↓↙←·拳
前冲拳	←(集气)→·拳
弧线踢	←(集气)→·腿
惊绝强打	↓(集气)↑·拳



沙吉亚	
拳击破	拳连打
火焰拳	←↙↓·拳
狂踢	→→·腿
幻移步	→←·腿

克拉万	
纸牌手剑	←(集气)→·拳
空翻攻击	↙(集气)→·腿
对空滚击	↙(集气)→·腿
飞射打击	↙(集气)↗·拳

卡诺夫	
火球攻击	↓↘→·拳
火焰破袭	→→·拳或腿
超级 100 次踢	←(集气)→·腿
燃烧腹打	(跳跃中)→↘↓↙←↖·拳

柳英美	
气流击	(跳跃中)↓↘→·拳
破空脚	→↓↘·腿

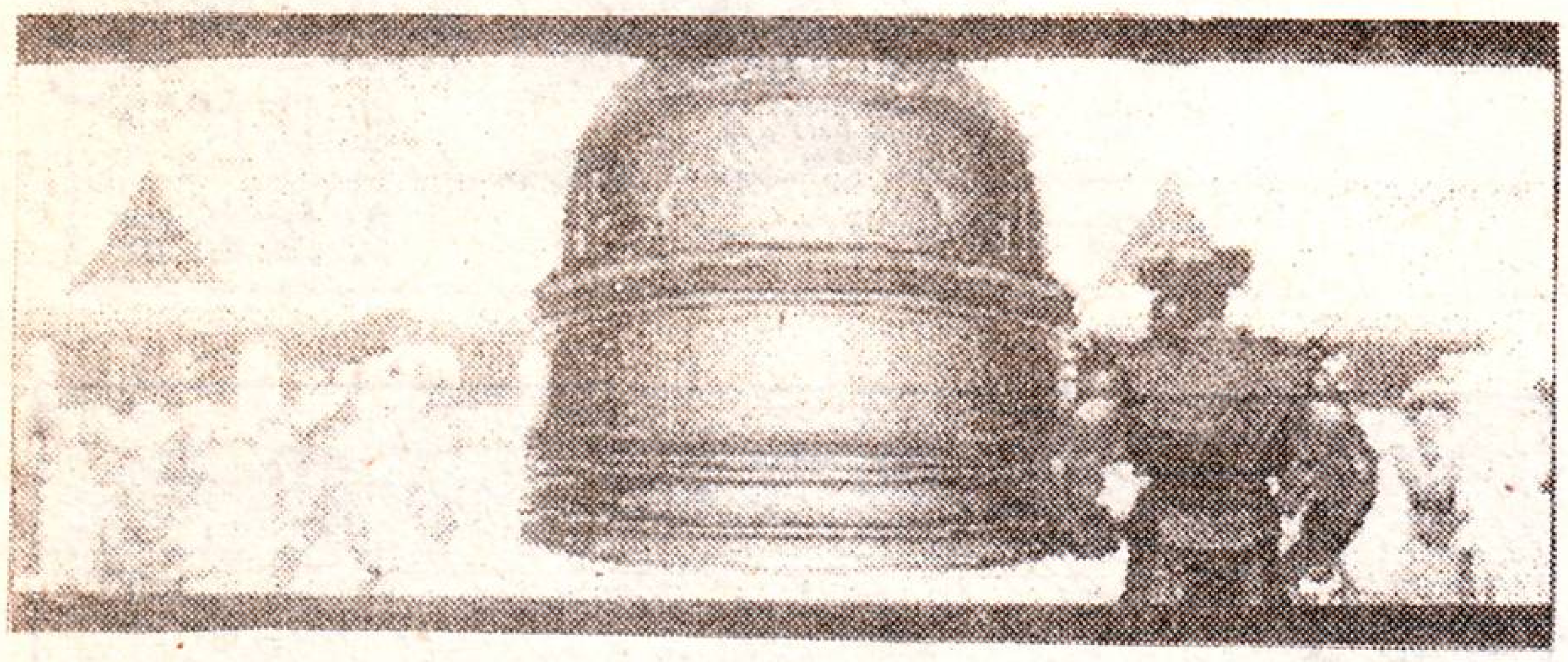
▲ 无论与谁交手，要领是找出对方的弱点并打击那里！

6 超级街头霸王 Ⅱ X（CAPCOM）

超必杀技大公开　　ARC/3DO



RYU 龙	真空波动拳：↓↘→↓↘→·拳
KEN 肯	升龙裂破：↓↘→↓↘·拳
HONDA 本田	鬼无双：←(集气)→←→·拳
春丽	千裂踢：←(集气)→←→·腿
BLANKA 布兰卡	突进滚击：←(集气)→←→·拳
ZANGIEF 桑吉尔夫	原子弹爆摔：摇杆 720°回转·拳
GUILE 古烈	连环脚刀：↙(集气)↘↙↗·腿
DHALSIM 达尔锡	地狱火焰：←↙↓↘→←↙↓↘→·拳
HAWK 飞鹰	死亡风暴：摇杆 720°回转·拳
飞龙	烈火真拳：↓↘→↓↘→·拳
DEE JAY	威慑连打：←(集气)→←→·腿
CAMMY 嘉米	超级火箭踢：↓↘→↓↘·腿
BISOM 拜森	狂牛组合拳：←(集气)→←→·拳
BALROG 巴洛克	无影背摔：↙(集气)↘↙↗·腿(飞出后)拳
SAGAT 萨卡特	虎裂杀：↓↘→↓↘·拳
VEGA 贝加	魔王幻影踢：←(集气)→←→·腿





事实上，SSF Ⅱ X（好长的缩写）每名战士均增加了新技，不过那些招式很容易就能试出来，我又何必浪费篇幅再把老招新招全写一遍呢？不如再写一点相对新鲜的东西，就是：

使用豪鬼的方法

传说中的豪鬼也可以由你操作了，相信有很多人都已经知道街机版的豪鬼方法：即选择画面时按顺序在龙→飞鹰→古烈→嘉米→龙的位置各停一秒至两秒钟，然后在龙的位置决定并将START 键与三个拳键同时按下。其实 3DO 版本的方法完全相同，不过笔者最初也很难试出来，后经朋友点拨方知：若决定时没成功，要按住START 并且立即同时连打三个拳键，便可百发百中地选出豪鬼了。

7 摔角霸王（CAPCOM） ARC/SFC



“红狮子”查拉佐夫（ZALAZOF）

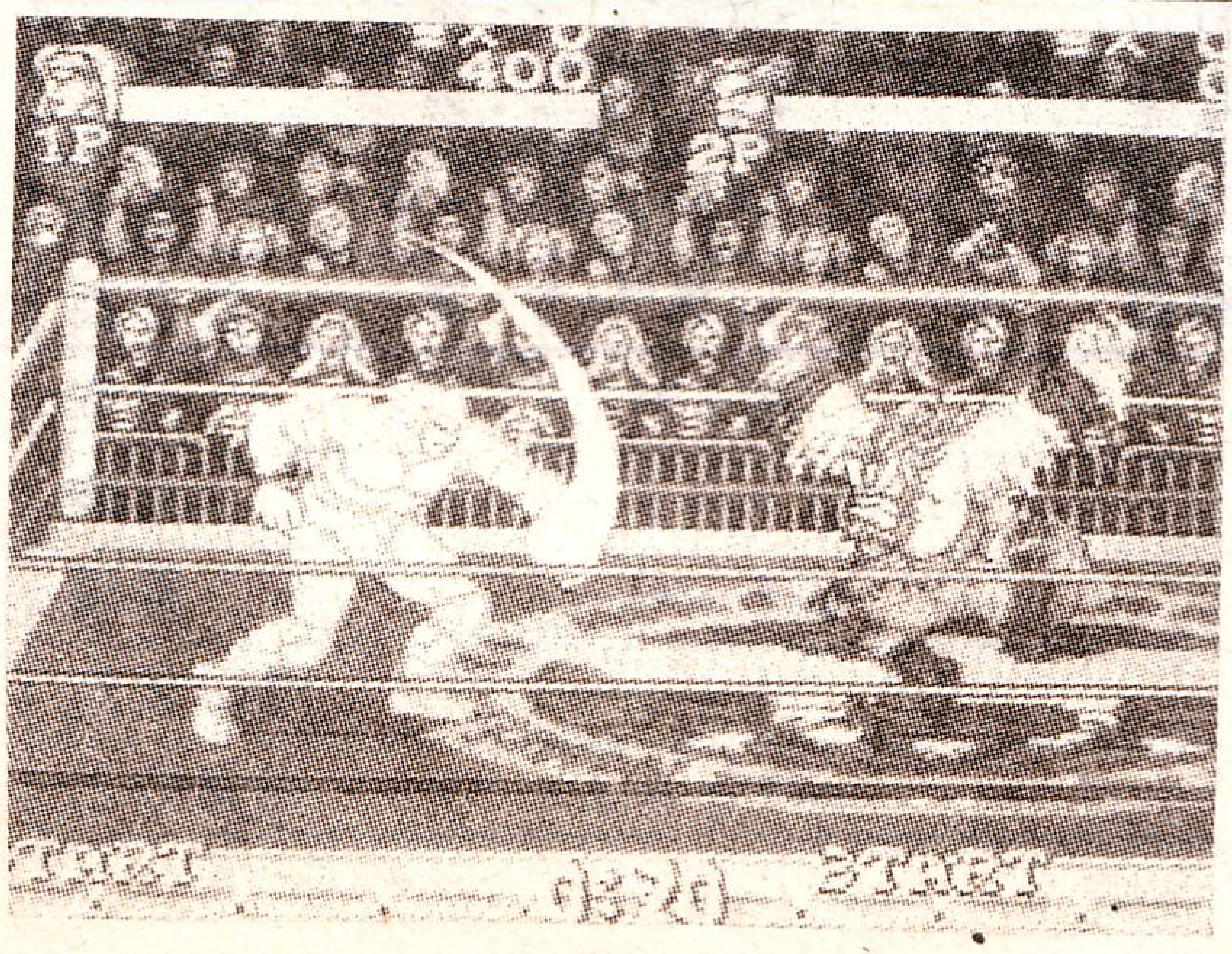
闪电拳	拳连打
锉骨摔	（擒住）→↑↗→↑↗·拳
倒　桩	（从前方擒住）↓＋拳＋跳

“斗士”柯特（COLT）

（必杀技同查拉佐夫）

“舞者”风丸（BUDO）

旋风脚	拳＋跳
血风刃	（擒住）摇杆 360°回转·拳
跳肘锤	（从前方擒住）↓＋拳＋跳



“巨人”泰坦（TITAN）

扫荡腿	←↙↓↘→·拳
拗腰技	（擒住）→↘↓↑·拳
飞压技	（从前方擒住）↓＋拳＋跳

“杀人蜂”史汀（STINGER）

飞弹冲撞	↓↘→·拳
反击破坏桩	（擒住）→↓↘·拳
倒剪投掷	（从前方擒住）↓＋拳＋跳

“市长”哈格（HAGGER）

旋臂刚拳	拳＋跳
螺旋打桩	（擒住）摇杆 360°回转·拳＋跳
倒桩钉落	（擒住）→↓↘·拳＋跳

“公羊”谢普（SHEEP）

炸裂拳	拳连打
旋转投	（擒住）→↑↗→·拳
飞　坐	（从前方擒住）↓＋拳＋跳

“野男”卡姆斯（COMES）

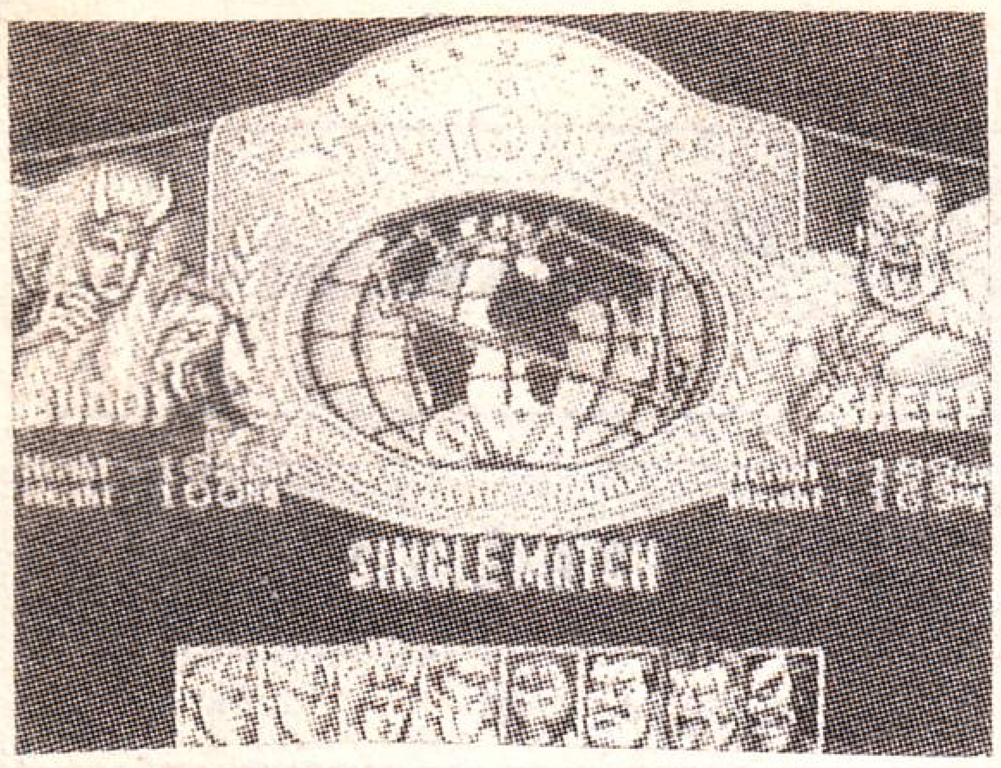
疯狂之舞	拳连打
旋转摔	（擒住）↓↑·拳
钉锤	（从前方擒住）↓＋拳＋跳

“巨无霸”加马拉（KIMALA）

毒雾	←↙↓↘→·拳
风车轮	（擒住）↑↖←→·拳
飞压	（从前方擒住）↓＋拳＋跳

“面具杀手”亚斯特（ASTRO）

倒转旋风脚	↓↑·拳＋跳
轮转杀	（擒住）→←↙↓↘→·拳
钉桩坐	（从前方擒住）↓＋拳＋跳



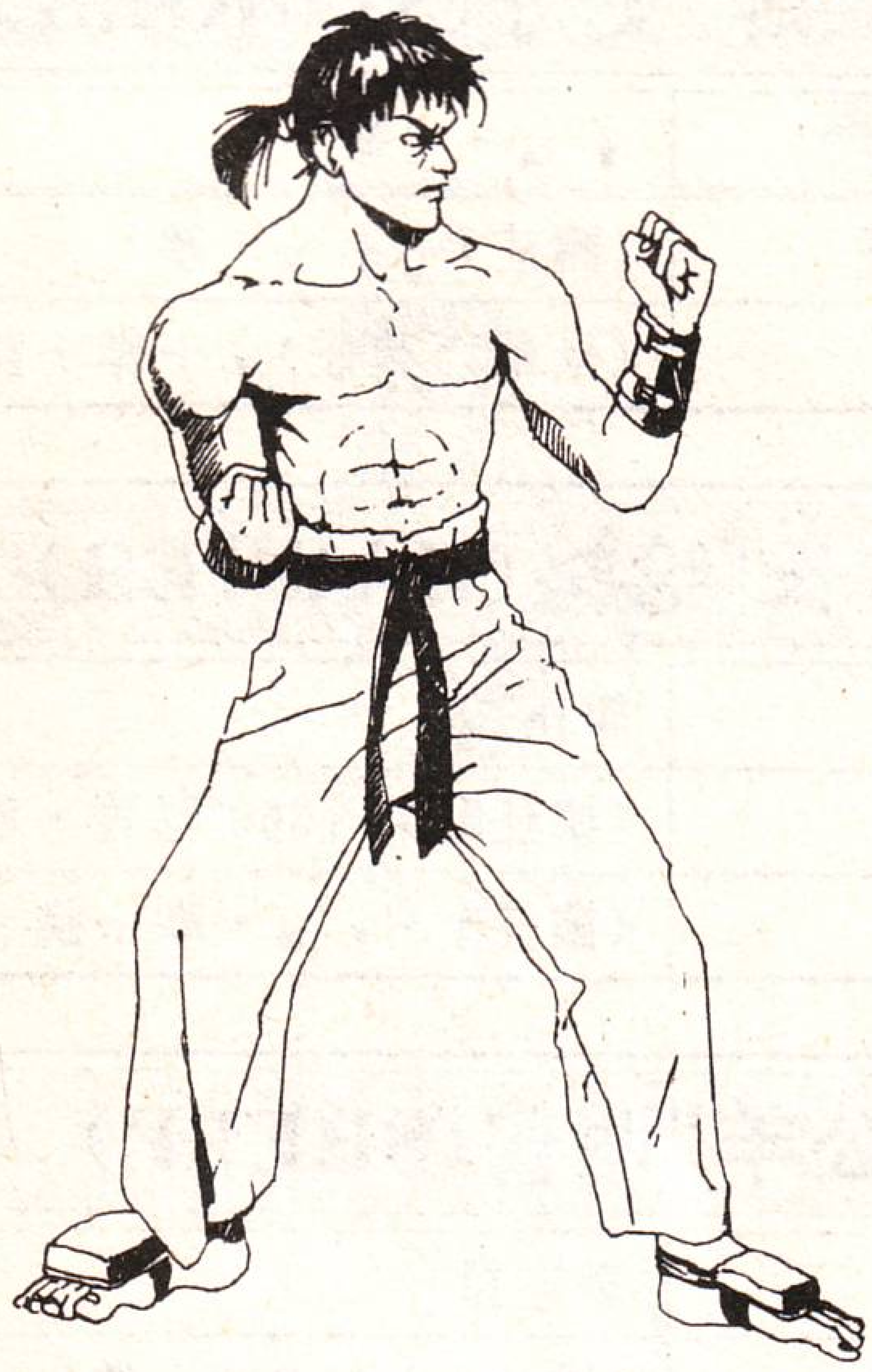
▲ 在战斗中若爬上台角的绳桩然后按“压”键，即可立即进入愤怒状态，令攻击力提升。

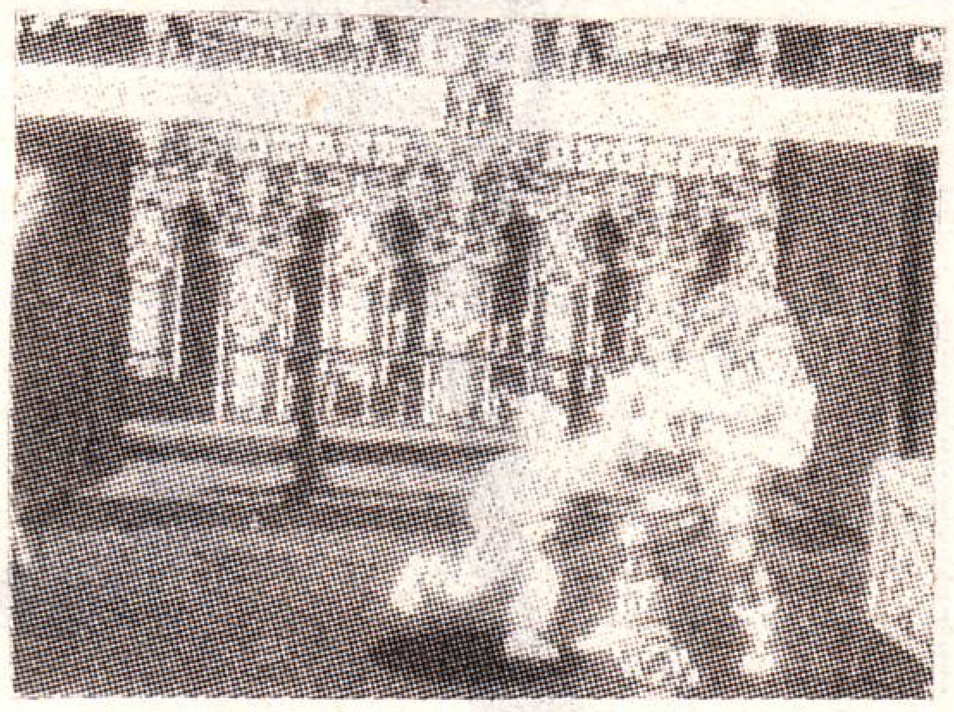
共通技：

→→为跑动；撞到边网时可以借力向反方向跑而脚下不停。擒住后“↑＋拳”或“↓＋拳”均为摔技，因人而异。

8 豪血寺一族（ATLUS）

ARC/SFC/MD





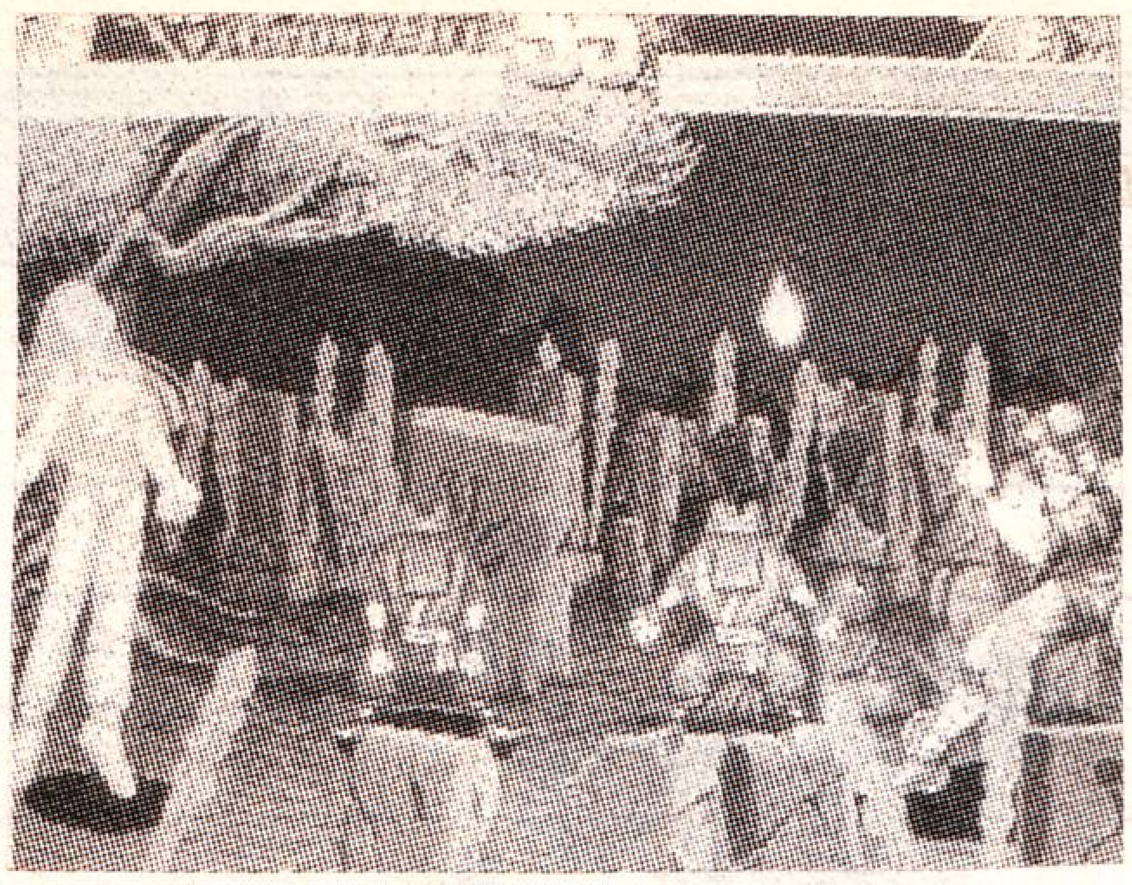
札儿（猪）	
破动波	↓↘→・拳
流炎升破拳	→↓↘・拳
燕舞踢	（跳跃中）摇杆 360°・腿
雷吼裂断脚	腿连打

安妮（鸟）	
虹色壁	←（集气）→・拳
火鸟波	←↙↓↘→・拳
雷光弹	（跳跃中）↓↘→・拳
火炎踢	重腿按住（集气）松开

才藏（丑）	
胧光炮	↓↘→・拳
爆炎炮	↓↙←・拳
暗黑玉	（跳跃中）摇杆 360°・拳
斩影突	←↙↓↘→・腿

种（兔）	
岩碎飞翔齿	←（集气）→・拳
威吓之颜	↓（集气）↑・拳
星流乱舞弹	→・拳连打
落炎蹴	（跳跃中）↑↓・腿
星乱拳	↓＋重拳
（变身后）虹色壁	←（集气）→・拳
桃恋火	（地面或空中）↓↘→・拳

怀特（马）	
掌打击	←（集气）→・拳
炎玉波	←↙↓↘→・拳
火陨星	（跳跃中）360°・拳
风暴踢	↓（集气）↑・腿



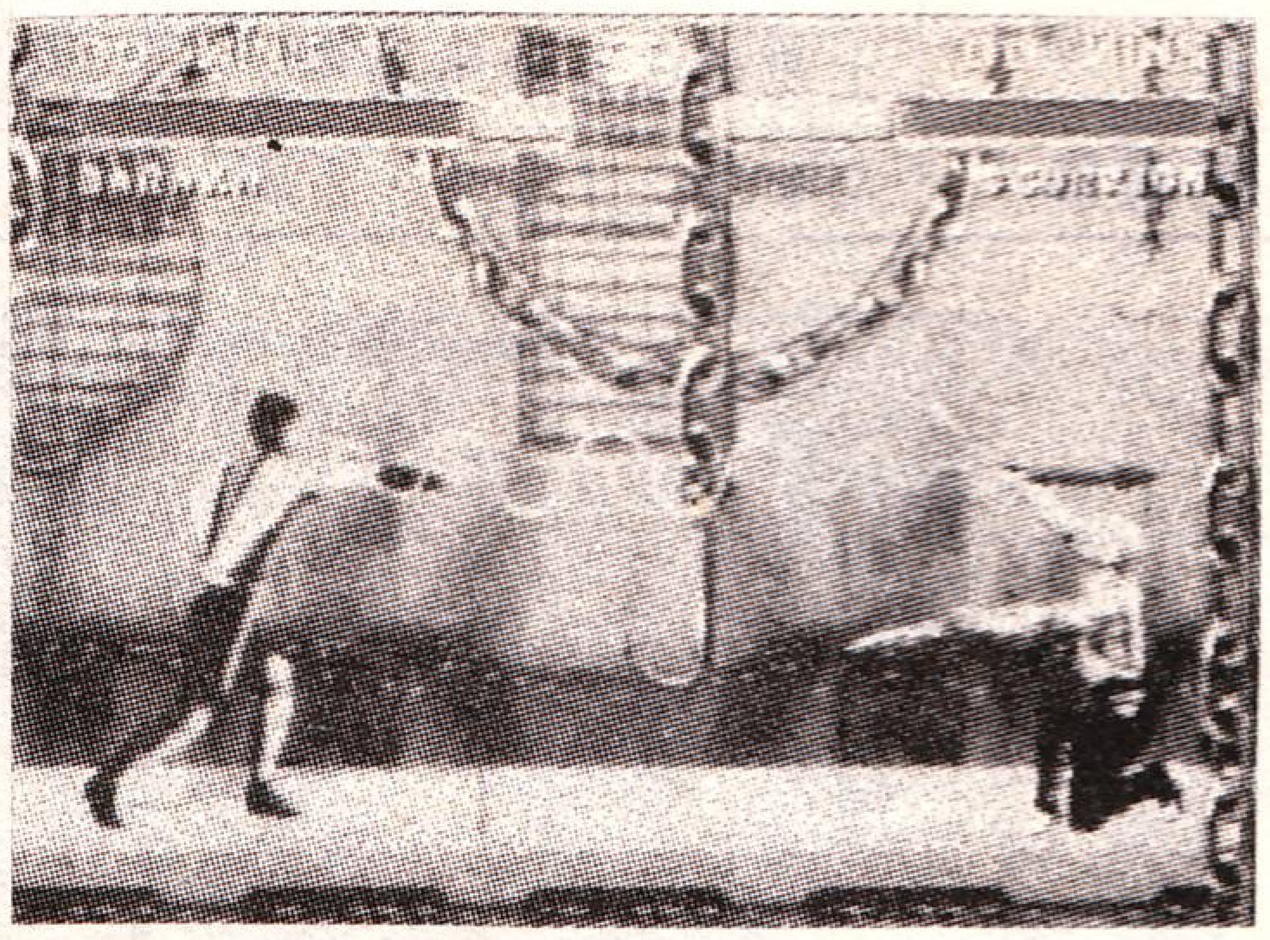
凯斯(鼠)	
电光拳	↓↙←・拳
快速拳击	←(集气)→・拳
空舞踢	↓↘→・腿
炮钉腿	→↘↓・腿

安琪拉(巳)	
地狱鞭	←(集气)→・拳
爆光波	轻拳＋重拳
冲撞突击	←(集气)→・腿
飞翔脚	(跳跃中)↑↓・腿

陈念(寅)	
怨灵炮	←↙↓↘→・轻拳＋重拳
咒缚符	→↘↓↙←・轻拳＋重拳
烈光拳	←→←・拳
闪光烈脚	↓↘→↗・腿

共通技:前冲:→→、连退←←、二段跳。

9 龙争虎斗(真人快打)Ⅱ ARC/SFC/MD/GB

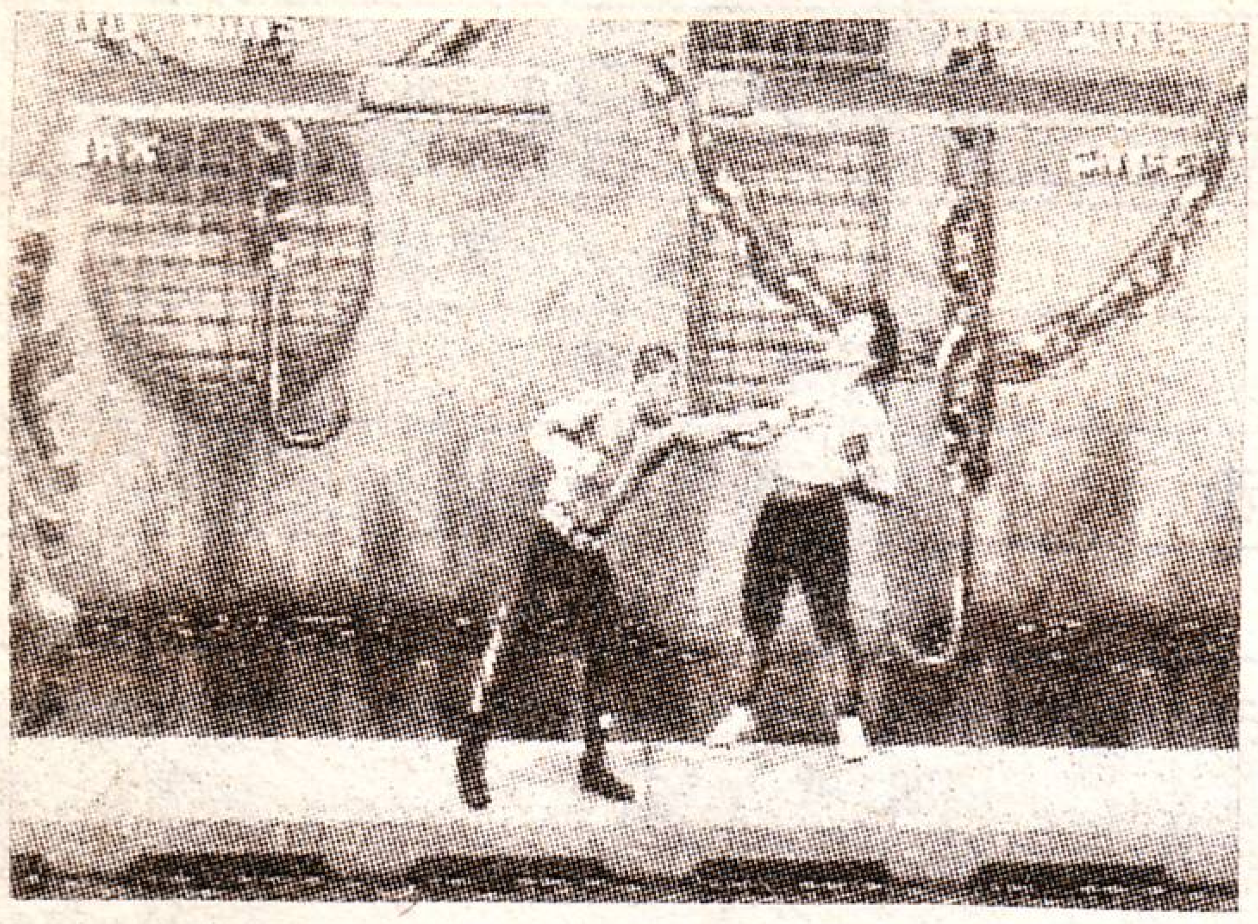


刘 康	
无影脚	下脚按住5秒再松开
火球攻击	→→・拳(分上下段)
飞翔踢	→→・上脚
△上段杀	防按住・360°回转
△龙咬惨破击	↓→←←・上脚

加 里	
波振	←↙↓↘→・下拳
高位波	→↘↓↙←・上拳
波斩	下拳・防
影杀	←↓←・上拳
影踢	←→・下脚
△大切斩	→→↓↑
△立决斩	↓↓→→←

捷塔娜	
风斩	→↘↓↙←・上拳
扇斩	←・上拳
吊升波	←←←・上拳
回旋斩	→→・上拳＋下拳
△死之吻	上脚按住・→→↓→
△扇杀	防・防・防・上脚

巴拉卡	
怒剑	←←←・下拳
剑斩	←・上拳
波动	↓↙←・上拳
双飞腿	上脚・上脚・上脚
△立斩决	←←←←・上拳
△刺杀	←→↓→・下拳



爵 士	
地震	下脚按住 3 秒再松开
碎腰	空中按防
能量波	→↘↓↙←・上脚
力压	→→・下拳
大摔	防・上拳
△碎头功	防・防・防・防・下拳
△断臂杀	下拳按住・→→→

坚 尼	
帽子打击	←→・下拳
真空脚	空中↓・上脚
移动术	↓↑
旋风腿	防按住・↑↑・下脚
△锯片杀	→→→・下脚
△血滴子	下拳按住・←←→→

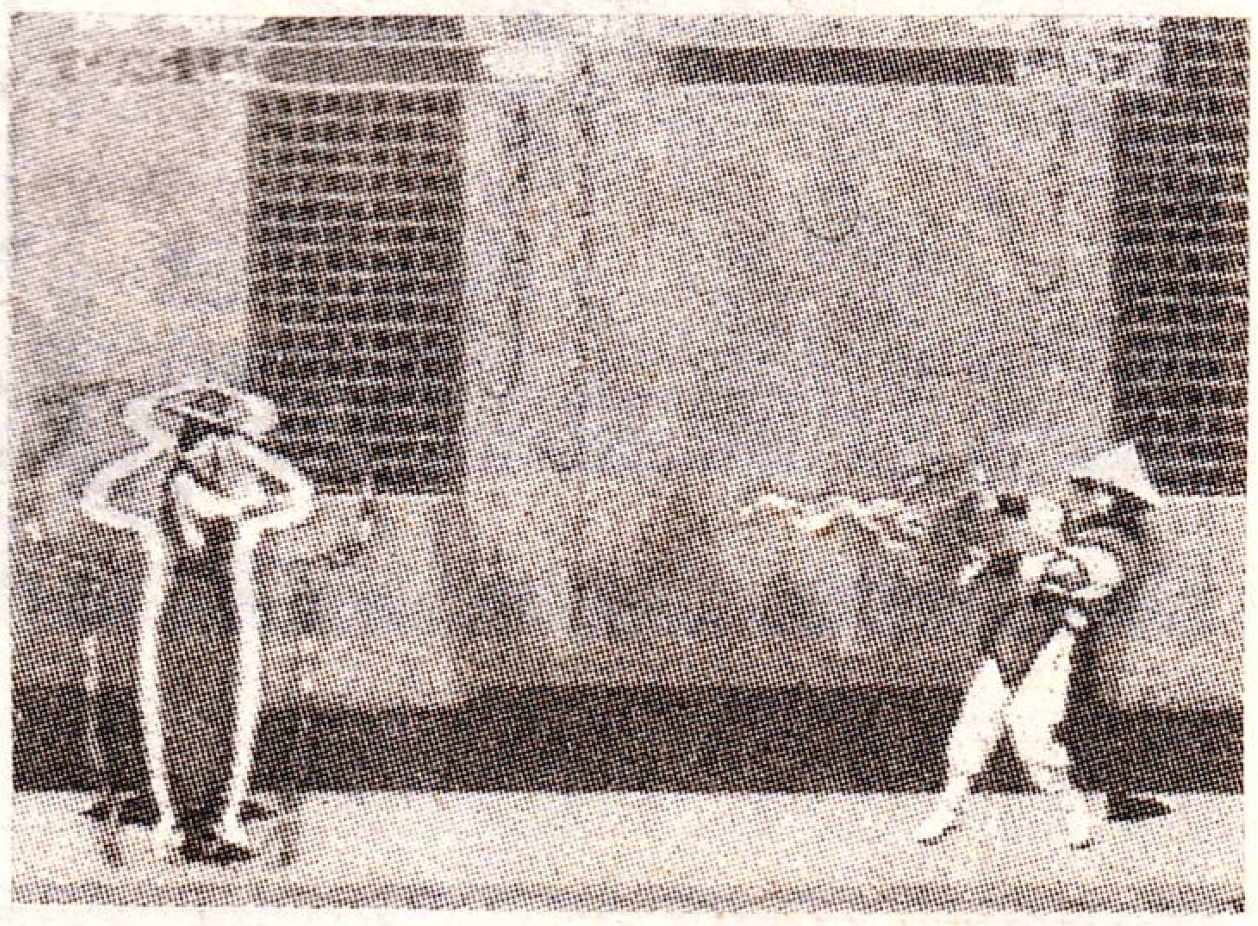
美琳娜	
地滚击	←←↓・上脚
大摔	上脚按住 2 秒再松开
移动术	→→・下脚
△化骨杀	上脚按住 2 秒再松开
△刺杀	→←→・下拳

蜥 蜴	
酸液	→→・上拳
波动	←←・上拳＋下拳
隐身	防按住・↑↑↓・上拳
滑行	←・防・下拳・下脚
△隐身忍法杀	→→↓・下脚
△舌杀	←←↓・下拳

冰 结	
地冰封	↓↙←・下脚
冰封	↓↘→・下拳
滑行	←・防・下拳・下脚
雪球	(远距离)下拳按住・←←↓→
△冰杀	→→↓・上脚
△冰杀 2	→↓→→・上拳

蠍 子	
钩茅	←←・下拳
腿擒	→↘↓↙←・下脚
空气摔	空中按防
瞬变拳	↓↙←・上拳
△魔炎波	防按住・↑↑・上拳
△腰斩	上拳按住・↓→→→

山 水	
火灵杀	←←・上拳
双灵杀	←←→・上拳
三灵杀	←←→→・上拳
△碎尸杀	上脚按住 2 秒再放开
△吸胎邪魂拳	防按住・↑↓↑・下脚



雷 电	
放电	上拳按住 5 秒再松开
电击	↓↘→・下拳
飞击	←←→
移动术	↓↑
△震电杀	下脚按住 5 秒・防
△上段杀	上拳按住 8 秒

注：标“△”号的杀人招术，使用时均有与对手距离的限制，若距离不对则无法使用。

10 VR战士（SEGA）主要技巧

ARC/SS



AKIRA 结城晶	
连环蹴	→→・脚
顶心肘	→→・拳
猛虎顶爬山	↓（集气）→・拳
心意把	（接近时）↙→・拳
枪下炮	（对手倒地）↘・拳
铁山靠	←（集气）→→・拳＋脚
里铁破	↓↙←・拳＋脚

PAI 阿白	
雷吼掌	拳拳拳
连环背转脚	拳拳拳↖脚
燕旋摆柳	←・拳
雷降打	（对手倒地）↘・拳
燕转蹴	↓＋脚＋防
上段撞击	↑＋拳＋防

JEFFRY 杰夫里	
炮击上勾拳	↘＋拳
暴风顶肘	→→・拳
锤击踢脚	↓＋拳＋脚
过肩倒桩	↘↘＋拳＋脚
机炮膝顶	→→脚

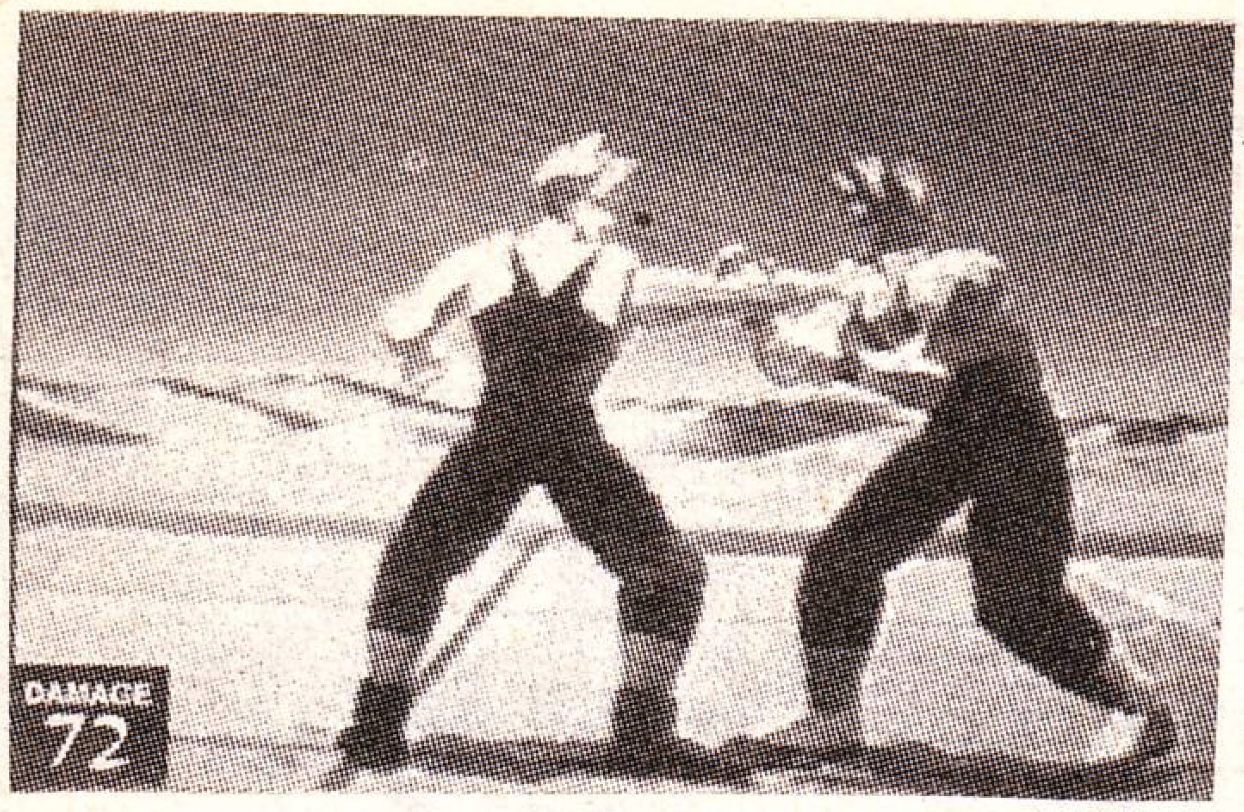
LAW 刘	
燕旋蹴	（跳跃中）脚＋防
连续转身扫脚	拳拳拳↓脚
连环背转脚	拳拳拳↖脚
连拳旋风脚	拳拳脚
突进风牙拳	拳＋脚＋防
转进袭喉掌	←（集气）→・拳

WOLF 野狼	
石斧撞击	→→拳
双手翻摔	（对手下蹲时）↙・拳＋脚＋防
钉锤踢	拳＋脚
脑天轰炸	↘↘・拳＋脚
垂直勾拳	↘＋拳
回旋摔投	←↙↓↘→・拳

KAGE 影丸	
回转地堂脚	→↘↓↙←・脚
回转踢	（跳跃中）脚＋防
浮身膝撞	↓（集气）→・脚
烈掌踢	拳拳脚
霞光斩	拳＋脚＋防
雷龙飞翔脚	→→・拳＋脚＋防

SARAH 莎拉	
双膝顶击	→・拳＋脚
双拳蹴	拳拳脚
肘硬击	→・拳＋防
后翻强踢	↖＋脚
幻影踢	↘＋脚脚
舞影踢斗踢	拳拳←脚









JACKY 杰西	
肘腿连击	→・拳+脚
前冲踢	→→・脚
双旋踢	脚脚
斜旋踢	↙・拳+脚
肘硬击	→・拳+防
碎颈破击	→→・拳

VR 战士在次世代机中风头最健直追“街霸”!!

共通技 上段拳:拳、 下段拳:↓+拳 上段踢:脚 中段踢:↘+脚 下段踢:↓+脚 膝撞:→+脚 跳踢:↑+脚 强跳踢:↗+脚 压制:(对手倒下)↑+拳 摔技:拳+防 连续技:拳拳拳脚 冲刺:→→

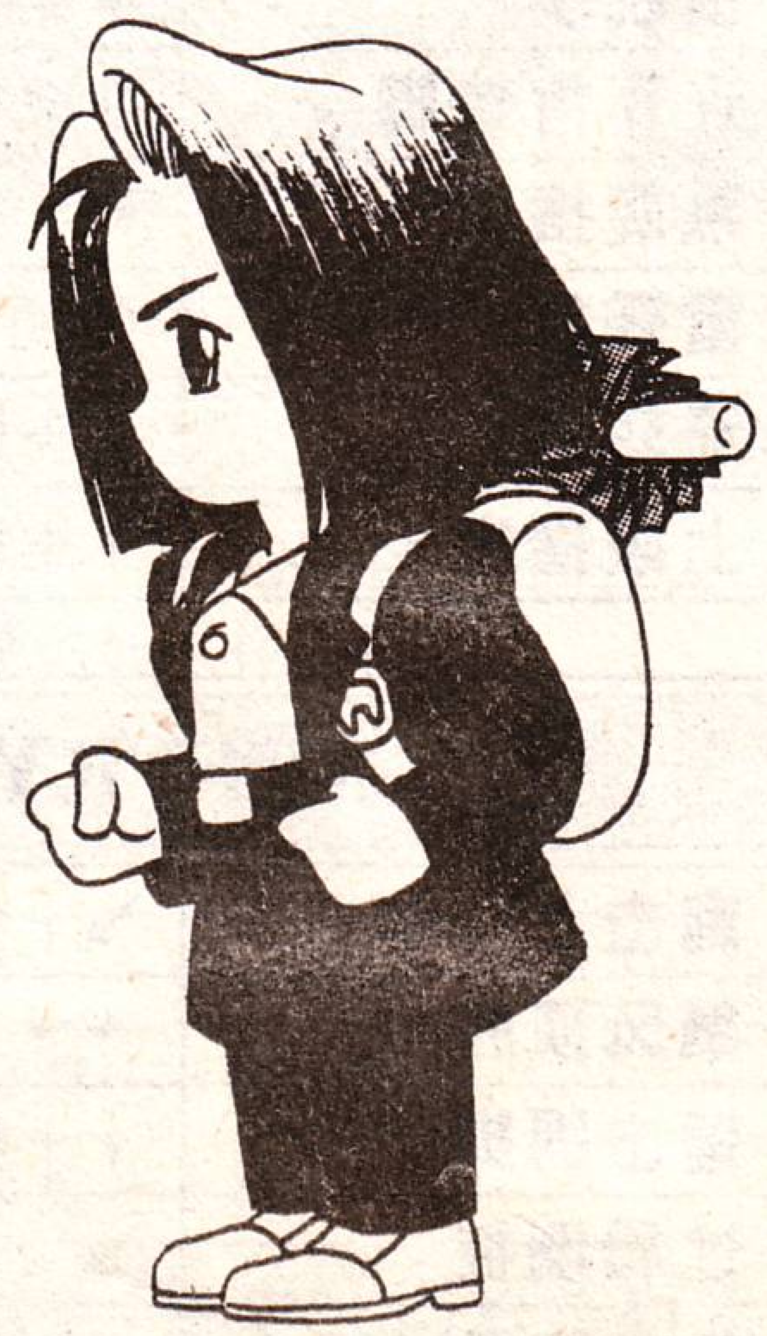
后 记

哇！总算完成了,应该可以对诸位同道有个交待。写格斗游戏的出招攻略实在并不容易。一是选节目。笔者尽量以“质量高,范围广、版本多”的标准来挑选,有些时下尚算流行的节目只是画面漂亮而操作性十分恶劣,如“武士道”,或者虽是大作但普及度太低的如“’94 格斗之王”、“真・侍魂”(此节目是本人至爱)等均未入选。另外正当红的很多卡通作品如超任世嘉均有推出的“龙珠 Z”各代及“幽白”各代,在节目中均可调出出招指令菜单(上有 90%左右的必杀技),故亦未刊登。

第二个难点在于什么样的招式才算必杀技。如“豪血寺一族”中,兔婆婆阿种有一招“下+重拳”的星乱拳我们也收入必杀技之列,但“下+腿=铲踢”这样的招数在很多节目中也仅有少数人能使用,该算必杀技吗?还有“空中摔投”也属同一问题,这次均未收入。(有人说应以防御时是否失掉体力为标准,但……)

比较难写的节目是“龙争虎斗Ⅱ”和“VR 战士”,前者属美版游戏,操作方式及指令十分特别,必杀技本身更是怪异,有些招式的操作设定实不敢恭维。但它的画面质量不错,是美版 FGT 中首位的大热门,故不可不写。“VR 战士”则是开创对战游戏新潮流的前卫作品,它的主要难题是招式、技巧太多,似乎摇杆、按钮随便一搭配就是一招。笔者整理时参考了一本日本出版厚达 400 页的“VR 全攻略”,里面所写出的招数基本一个人有 50 招以上!并且还交待了各种(多得吓人的)连续技……故此本文只能挑选相对主要的技巧来写,诸位多包涵了。

本次特辑从产生这个意念直至宣布及发稿时收到了很多同道寄来的出招攻略,在这里深表感谢,本文也是参考了多方面的意见和订正后才出台的。因此,当本文令更多的朋友能够痛快游戏时,那里面也有你们的一份功劳。



插　图:Z.L.D
责　编:KING

世嘉与超任软件风格比较

——世嘉、超任比较之二

文/张 弦、叶 伟

不同的硬件机能，决定了不同的制作环境。而这种环境上的差异，正是造成MD与SFC软件风格大相迥异的主要原因。

MD的特点是高速的处理能力、清晰的画面表示。这些特征与街机所具有的特征极为相似。因此，从MD诞生的那一天起，其制作环境就要求MD生产尽可能大移植度的作品，以充分体现MD已有的机能特点。

这种环境使MD的软件更多的具有“街机移植”的风格。

日本虽然是游戏机的王国，但在“街机文化”方面，显然是随着欧美的前进亦步亦趋。街机强调高速、刺激、暴力、血腥，这些与欧美国家所崇尚的个人英雄主义、自我中心派的生活模式是非常契合的。所以，街机软件所表现出来的文化特征，带有强烈的欧美气息。这种特征和气息，对MD软件的风格取向起了决定性的作用。加上世嘉的原创人是美国人这一先决条件，和销卖重点集中在欧美这一后天因素，使MD作品的欧化倾向更为突出。

相反的，任天堂无论是FC或是SFC，对于游戏机的处理速度等并不太在意。它对制作“家庭化的游戏机”更有兴趣。对于任天堂来说，硬件机能的首要条件是要适合家庭化，然后，制作环境再迫使SFC(及FC)大量生产与之配套的软件。

家庭化的软件与街机是完全不同的。

如果是家庭娱乐，那么消磨时间必然是占到第一位的，这似乎更适合亚洲人那种谦和善良的秉性。游戏必须强调人与人之间的交际，必须突出谋略和权术，这些又与亚洲古老文明和历史背景相呼相应。加上任天堂是土生土长的日本企业，以日本或中国文化的特征制作软件也不足为奇了。

从具体的表现来看，我们就会发现，MD是ACT、SHT这类刺激性很强的游戏，而SFC则更热衷于RPG和SLG的制作。即便是同一类游戏，两者间的差别也是很大的。

以RPG为例，这类游戏完全是家庭化的，但由于市场的需要，MD也必须制作。不过，却将其按照欧美文化的风格修改，演变成一种适合自身风格的RPG。

首先，它缩短了游戏机流程。MD的RPG(CD游戏例外)，几乎内容都非常简单，完全看不到头的情况非常少见。无论是“光明”系列还是“梦幻之星”系列，游戏本身的难度都不高。另外，较低的遭遇概率和较高的逃脱概率也很常见，这大大减少了与敌人纠缠不清的时间，有时甚至改成了指定战场作战(如“光明”系列)。

其次，MD的RPG更重视画面效果和人物角色形象。它总是对作战模式做着各式各样的改进，力求漂亮好看。在广大地图上行走的人物通常都是身体修长，外貌英俊潇洒，颇具骑士风度，这些都非常附合欧美文化的审美观。另外，MD的RPG比较喜欢取材于欧洲中世纪时的冒险故事(如“光明”系列)，或“星球大战”式的成人童话(如“梦幻之星”系列)，这也充分体现了其典型的欧化风格。还有，欧美人一向讨厌复杂的手法和技巧，在MD的RPG中很少看到丰富的魔法和技术正是这一口味的体现。

SFC则正好相反。

任天堂制作RPG较早，它更强调RPG内在的特点。这类游戏的乐趣就在于设迷、解迷、收集情报、提高段位，所以它常常把RPG做得极为复杂，更不易破解。至于敌人的遭遇概率很高而自身的逃脱概率很低是延长时间的关键，SFC对这一法宝的运用一直乐此不疲。相比而言，它对RPG游戏的情节性更为重视。

SFC的RPG比较重视内涵，讲究体现RPG的“真味”。由于在事实上，RPG是适合于较低年龄层的一种游戏，所以SFC的RPG对人物形象的设计，也几乎全是清一色的“大头娃娃”形，具有孩童般的可爱。故事的取材，受日式漫画、儿童片的影响颇大，许多著名RPG如“七龙珠”、“屠龙记”等都是来源于此，具有典型的日本文化风格。

风格的相异，即使是在充满刺激的ACT、STG上也是充分体现。比如著名的ACT节目“街霸Ⅱ”，MD和SFC各有作品问世。从刺激度来说，MD的移植显然高于SFC。它强调街机移植，街机有什么就要什么(当然在条件许可下)，攻击模式也严格按照街机来设定，原作感是极强

的。

而SFC的作品更有家庭化倾向。比如更改片头、删除动作、加上背景人物、重新设立攻击模式等等，这些都使游戏变得适合自身的特点。玩过这两种机型上的这个游戏的人都有一种感觉：虽然是同一个节目，但两者就是有一种说不出的差别。这种就是风格上的差别，它实际上造成了这个游戏在两种机型上的根本的差异。

比较一下SEGA和任天堂的代表作品，就更能了解这一点。

SONIC虽然取自刺猬的造型，但却活脱脱给人以美国性格的感觉、它热情、快捷，不拘小节又大大咧咧。好逞英雄，爱管闲事(游戏故事是拯救与之没有切身利益冲突的小动物)。游戏强调速度感和版面的华丽，所以攻击的手法变得极为简单和方便。全过程中没有什么难跳难打的地方，追求过程的爽快是它的最大特征。至于背景，多是实写场景作变形后处理，通常以南美、北欧的风景为主，兼带象弹子机房这类风糜欧美的游戏，以及科幻中常有的基地和太空场景。整个的游戏的欧美化倾向非常强烈。

而玛利，虽说也是选用了欧洲人的外形，但经过卡通变形后，已更符合亚洲文化的口味。那种外表敦实憨厚，内心聪明机智的角色设定，完全是我们所推崇的"大智若愚"的处世方针。游戏不讲究速度，但却非常重视技巧，讲究协调性。虽然攻击键只有一个"跳"键，但是何时跳，怎么跳，却是大有差别。把握不好便有性命之忧。场景设计是完全卡通化的，而且属于那种"太阳公公"、"白云娃娃"式的亚洲童话风格。故事情节当然是被动式的——营救被掳走的公主，非常对东方人的胃口。至于游戏中玛利还不忘在百忙中收集金币，是否就是日本"金元帝国"的烙痕呢？这就不得而知了。

从世嘉的MASTER SYSTEM，到现在的MD，与任天堂产品的这种风格上的、文化上的差异越来越大，也越来越明显。而且，正在逐渐地影响到多媒体软件的设计和新一代游戏机的制作。

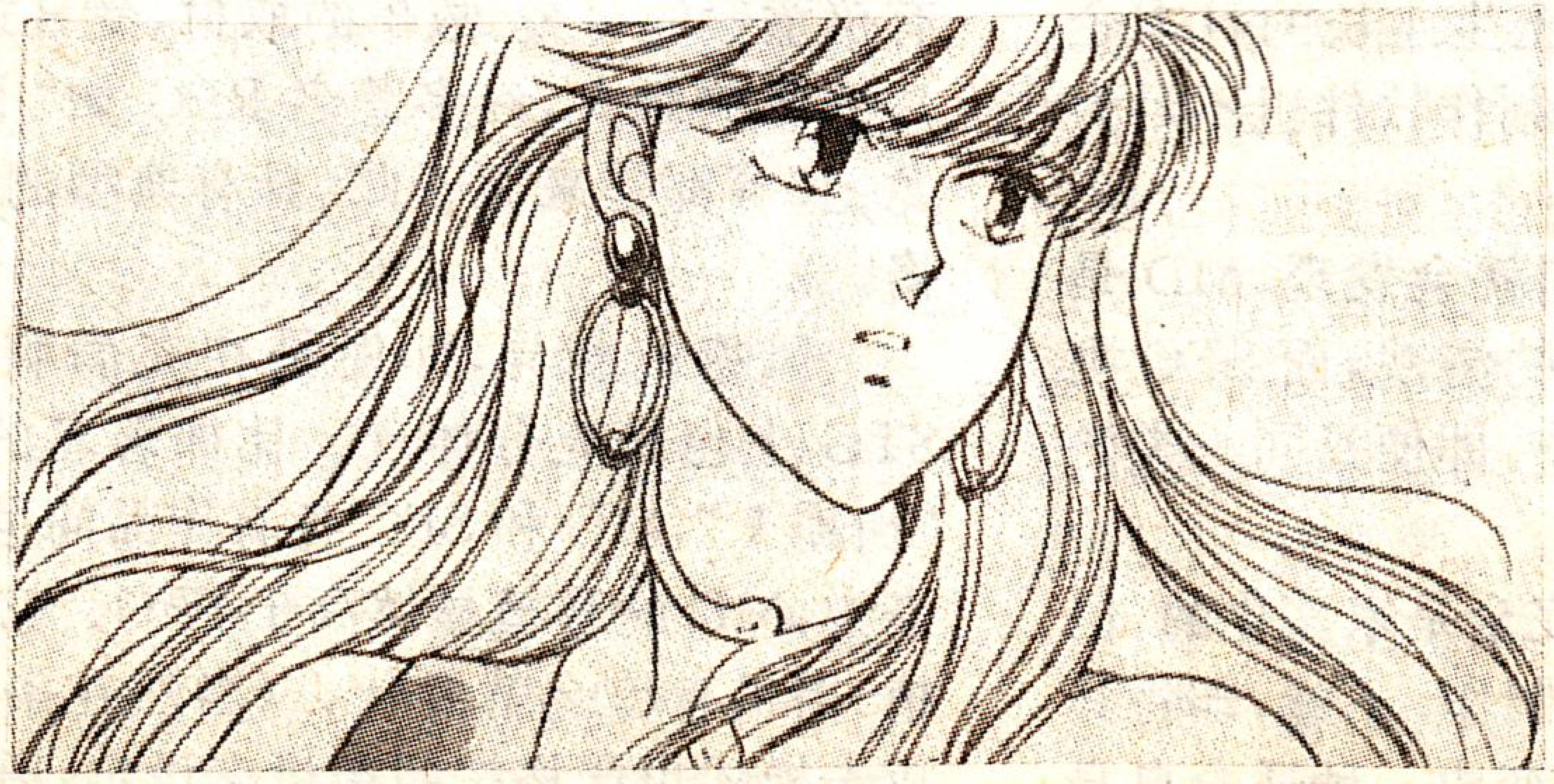
体现欧美文化的世嘉，考虑问题的方法也是欧美式的。它把游戏的人文因素扩大化，强调制作电影化、真实化的游戏，对游戏的"寓教于乐"很有兴趣。同时在制作上搞大手笔，用好莱坞制作电影的模式来制作游戏软件，重视成人的游戏机市场。

而日本文化和亚洲文化为主的任天堂，始终认为"游戏便是游戏"，它可能会对游戏的包装下一番功夫，但更看重游戏的趣味性，并认为游戏应当是"不同于其它"的一种娱乐。看来，亚洲历史体裁和日本卡通将在其软件领域占较大份额，而且少年儿童消费者被看作是最大的游戏市场，这一方针将在近年内少有改变。

很难评判这两种风格究竟谁好谁坏，就象难以评判欧美文化与亚洲文化一样。一种就象是风，来去匆匆，却总是带来新的信息；而另一种更象光，它永恒不变，永远那样地照耀着。

责任编辑　无　类





西方人的粗犷，豪放、东方人的柔媚，细腻，在漫画中表现的更为明显。

秘技天地 秘技●偏方

秘技●偏方 秘技天地

编者按：自本栏目开办以来，刊登过不少的错误秘技，这与本人脱不开干系，但也有玩友自己弄错的，我希望广大玩友能来信指明哪些秘技是错误的，以便改而正之。另据悉全国已有许多明智的玩友购置了SFC，所以，本栏也不甘落后，欢迎玩友投来所有机种的秘技，包括FC、MD、SFC、ARC、GB、GG、IBM-PC、3DO等等等等……

责任编辑：风马

秘 技：

STAR FOX SFC FP=6

角色欣赏法：首先要在游戏进行中取得15000分以上，再到续关画面，按住2P手柄的B或Y键画面上的战机会变成敌人的样子，这时便可以使用1P手柄中各键来欣赏了，其中L键放大、R键缩小、X键停止、A键令图案产生残影、十字键控制影像。

弁庆外传——沙之章 SFC FP=6

随时改变背景音乐：先进入设定画面，将光标放在“音乐”的位置，然后按右约5秒，便会显示“前”的字样。这样，只要随着你不断移动至不同地方，BGM（背景音乐）也会不断改变。

格斗四人组 MD FP=7

显示杀人数字：无论是1P还是2P，只要在游戏中暂停后按A，便会显示你所杀敌人的多少。在名次表中按A键K.O.(杀人数)便会代替LEVEL数。

电忍 ALESTE MD FP=6

隐藏的画面：在标题画面时顺序输入左上左BA，便可以看到三种隐藏的画面。按A是影狼、按B是铁、按C是牙羽。

COOL SPOT MD FP=7

自动过关：游戏中暂停，顺序按ABCBA-CABCBAC，便可轻易过关。

鬼屋Ⅲ MD FP=8

迷之第X关：在第一关或第三关中，只要你在还剩3分钟之前过关，便会出现第X关。X关中敌人很弱，还会有1up吃。

用控制器来RESET：在任何画面中只要同时按ABC三键，便会RESET。

隐藏的魔鬼心脏：在第四关中的最左上的房间中的一具尸体下面有一魔鬼的心脏，找到它可回复大量体力。

SONIC 2 MD FP=9

增至255命：用2人玩的VS模式开始游戏，当其中一方先到终点后，另一方自杀，再开始时，也再次自杀。之后，命数便会变为Y5，其实是255命。

忍者龙剑传2 FC FP=6

音乐欣赏法：在标题画面时，同时按下1P手柄的左上、A、B、SELECT、START键，便会出现SOUND TEST画面，共有28首曲子。若在标题画面将要转变时按以上指令，便可听50多首曲子。

究极虎 FC FP=9

无敌法：在打任何一关的BOSS时，当BOSS爆炸的时候，故意撞子弹自毁。然后在自机降落期间不动任何键，这样下一关便可无敌了。使用此秘技一定要有许多命才行。

勇者斗恶龙Ⅰ FC FP=10

花版秘技：首先要到加莱之墓中去被敌人打败，这时一定要带着钥匙。回城之后到城中有四个宝箱的屋中，从下面的宝箱开始拿，如此就能使宝箱取之不尽。接着去拿太阳之石，这时手中应拿满宝物。拿太阳之石时，按A钮名字后面会出现数字，这时需扔掉一件物品才能拿到太阳之石，这时若按B钮的话画面便会花版。

秘技天地 秘技●偏方

黑白棋 FC FP=5

必胜秘技：首先规定纵坐标为1～8、横坐标为A～H，那么在你使用白棋选择LEVEL4时，只要按以下顺序走棋，便可全胜：F5、F4、E3、F6、C4、C5、D6、C3、E6、C6、D3、F3、G4、H4、E2、E1。当LEVEL4通过之后，还会有LEVEL5，你仍可用此法获胜。

神鹰一号 FC FP=10

花版秘技：当标题画面结束，进入自动演示画面中后，当机舱盖尚未开全之前，按START或SELECT键，便会花版。但需掌握好按键时间。

偏方：

三国志——赤壁之战 FC FP=8

途中加血法：每当画面上出现"GO"字样时，跳起与之重合，即可加血。

上海　魏　炯

忍者龙剑传Ⅲ FC FP=8

无限加命法：游戏中按住上键再暂停然后启动，即可无限加命。　昆明　胡卫华

机械战警 FC FP=8

无限续关法：在游戏结束后同时按住A、B、SELECT键，再按开始键即可。

上海　汪维能

赤影战士 FC FP=7

选关选音乐法：标题画面时，顺序按AAAABBBBABABABAB，当听到"哨"的一声时按开始键，即可选关选音乐。

上海　汪维能

大魔菇 FC FP=4

发现秘道：第四关要找到最后一把钥匙，从沉船处向前游，有上下两个通道，进入下面那个，又有一条上下道，上面一条是死胡同，下一面一条与开始的那个上通道相连，要游到上面的死胡同，碰一下壁，就出现另一画面，里面有所需要的1up和钥匙，但很容易碰到墙上的钉。

重庆　李　鲜

勇者斗亚恶龙Ⅱ FC FP=8

重复装备法：如光之剑等有辅助攻击作用的武器可以在装备后转交给同伴或当道具使用，而原装备者仍处于装备时的水平。不过注意当那个人提升LV时要重复一遍这种操作，否则会回到没有装备时的数值。　湖南　蒋　祺

热血足球 FC FP=8

选关密码：第二关0103，第三关0307，第四关1015，第五关1220，第六关0721，第七关1115，第八关0424，第九关0626，第十关0602，第十一关0223，第十二关1128。

北京　郑祎男

热血曲棍球 FC FP=8

选关密码：第二关2437，第三关6088，第四关4944，第五关6342，第六关7153，第七关8368，第八关6562。

北京　郑祎男

龙战士 FC FP=6

音乐选择法：标题画面时顺序AAAABBB-BABABABAB，这时标题画面会变色，这时按开始键会出现音乐选择画面。

北京　刘　靖

大魔司教 FC FP=8

无敌法：输入以下密码即可无敌，
AONM、BAYZ、U4IG、YJUG；
5YCB、HBLC、CAJS、KDPA。

江苏　陆　军

龙珠Z外传 FC FP=4

魔贯光杀炮出法：短笛的绝技魔贯光杀炮出法为攒齐气气体体爆五张牌。

湖南　周　京

秘技天地 秘技●偏方

秘技●偏方 秘技天地

空 牙 MD FP=6

选关法：先进入 OPTION 画面，将 LEVEL 设定在 EASY，架数设定在 5，MUSIC 设定在 10，VOICE 设定为 03，然后回到标题画面，按住Ⅱ号手柄上各关对应的键，再按Ⅰ号手按的启动键即可选关。第 2 关为 A，第 3 关为 B，第 4 关为 C，第 5 关为 START，第六为 A＋B。

北京 孟 宇

格斗三人组Ⅲ MD FP=4

出现秘道：在 ROUND 5 第一个忍者屋，打败所有的敌人，立刻走到最上方并连续按拳键。墙会出现一个秘道，在此屋地板亦有一个秘道，里面会有许多金子和命。

北京 李 贺

光明与黑暗Ⅱ MD FP=3

有魔力的宝物：主角的圣剑可以使用三级寒冰咒。在第二章得到的あがらのリング可以为伙伴加攻击力。第五章得到的しろのリング可以使用二级回复咒。第六章得到的くろのリング可以使用二级火焰咒，イドルリング可以使用三级雷电咒。第七章得到的デーモンロッド可以增加 MP，ハルバート可以使出一级闪电咒。

北京 刘振江

银河风暴 SFC FP=9

一键三种武器：只要在 OPTION 中把全部武器设定都设定在一个键上，那么只需这一个键便可同时发射这三种武器。

上海 雪 鹰

勇者斗恶龙Ⅴ SFC FP=3

寻找隐藏之大魔王法：打败最后的魔王，看完 ENDING 画面后，马上按 RESET 键，选エピルマウンテン的纪录，用ルーラ魔法把自已送到エピルマウンテン，然后往南走，便会落入神秘的洞窟中，里面敌人非常厉害，在洞窟中找到两个金属喽啰，将它们的体力打到只剩一点儿时，使用せいすい，各人的级数便可提升到 99 级！走入迷宫，走到四面都有通路的地方，依次向左方的洞，上方的洞，左上方的洞，上方的洞，右上方的洞，下方的洞走，再登上右边的楼梯，来到另一个四面有通路的地方，依次向下方的洞，右方的洞前进，下楼梯，沿直路下四层，便可以找到隐藏着的大魔王。

上海 雪 鹰

圆卓武士 ARC FP=3

加命法：在第三关开始干掉一个小兵和一个拿三叉戟的家伙，然后站在上面一个木堆前，把上面一个穿银甲的刀手引出来，等他跑到你身边，立即重击一刀，三次后他便死掉，然后砍上面的木堆，如你已失去一命，这时会出现一个金像，加 2up，若没丢命则会出现一个银像，加 1up。然后走下去，把下面的刀手引出，走到画面左边中间，引诱他跑过来，同上法一样三刀砍死，再去砍下面的木堆便出现一根绿杖。进城堡后先把那黄铁皮人砍死。然后引出从后来的一个刀手，引他到你前面，离他远点并与他站在一条线上，然后用上法砍死他，劈下面的木堆可有一个银像。

常熟 朱 慰

钢铁帝国 MD FP=6

选关法：先进入 OPTION 画面，将 SOUND TEST 顺序选听 1、1、9、2，即可选关。

北京 孟 宇

信长的野望——武将风云录 MD FP=6

巧增武将忠诚度：先将茶器赐与城主，使其忠诚度上升，再用这位城主的名义将这件茶器赐给守城的一位武将，继而封这位武将为城主，让他把此茶器赐与其它武将，如此炮制，一件上等茶器可以使你麾下所有武将的忠诚度保持在 90 以上。

安徽 汪雪峰

土星探秘

特约撰稿人:叶伟 张弦

1994 年 11 月 22 日

日本东京,雨。

豪雨冲开了晨曦,却冲不走人们的热情。秋叶原的各个电器铺门口,簇动着越来越多的人流。

雨更大了,然而队伍却排得更长。

不仅仅是东京。就在这同一天里,从北海道到鹿儿岛,全日本上千家电器店、电玩专卖店前都是人头攒动。这一盛况甚至通过电波,传到了中国上海的电视画面上。

这是许多人盼望已久的日子,有些人已足足等了三年……

他们正等待着一个新宠物的降临。这个宠物就叫"土星"。

1994 年 12 月 2 日

从香港得到的消息是令人吃惊的。由于求过于供,香港市场上某种游戏机的售价已炒到 6 千港币一台,有人甚至愿出到 8500 元的天价,但也只是有价无货。

这个游戏机就叫"土星"。

土星是太阳系中最美丽的行星,排行第六。世嘉把这个美丽的名字赋予它的第六代子孙,并祝福它真的那么美丽。

于是我们便有了"世嘉的土星",便有了直接采访世嘉本部的"土星探秘"。

AM2——代表世嘉的最尖端精锐部队

[AM2 档案:92 年第一次使用了 3DCG 技术为世嘉制作"V.R 赛车",此后成为尖端技术的小组。不久,高度改进后的真实游戏"V.R 战士"、"DAYTONA USA"、"VR 战士 Ⅱ"纷纷登场。对常规概念下的游戏画面带来了巨大冲击,成为世界瞩目的焦点]

采访对象:铃木 裕

职务:AM2 研究开发部 部长/董事

[个人档案:1958 年 6 月 10 日出生。1983 年 4 月进入世嘉公司。第二年参与制作了世界上第一个体感游戏"HANG ON",担任策划并编程,至今保持着最大销量的记录。此后,其它体感游戏系列及"V.R 赛车"、"V.R 战士"等的制作,确立了他在 AM2 中的主导地位,并成为能够代表世嘉的"制片人"。]

世嘉土星对应未来的设计

问:铃木先生,AM2 小组加入"土星"的制作,是早有计划的,还是后来追加的?

铃木:考虑这个问题是在三年前。"土星"的制作计划确立后,我的同事担当了"土星"的硬件设计工作。在设计时他说:"必须要这个人参加",于是我便加入了。可以说是最初就有的计划。

问:三年前为什么会计划要使"土星"超出 MODEL1(当时世嘉的主力基板系统)呢?

铃木:当时世嘉还没有想到 94 年会推出"DAYTONA USA"这样的游戏。制作象真实事物那样行动的画面还只是一个梦。"土星"当时只考虑了简单的多边形处理,阴影描绘的功能,想不到以后的街机会到如此真实的地步。那时连 3D 可能会成为主流都未料到。在讨论会上,我提出了 3DCG 的必要性,并认为"土星"应当制成"超进步"的机型。当然,象"V.R 战士"这样的游戏推出后,"土星"更加强了 3DCG 的能力。

问:"土星"的双 CPU,分散处理的设计是如何定下的?

铃木:我再三强调了双 CPU 的重要性。确实,比起单 CPU 来,双 CPU 对设计人员技术水平的要求更高。但在以 3D 为主流的时代,这是必要的。对于 3D 画面,用一个 CPU 处理将有很大的负担。"土星"使用了二个 SH2 便方便许多,与未来对应,就一定要用双 CPU。

问:现在,绝大多数的次世代机都以 CD-ROM 为主流,但任天堂却仍然打算使用卡带,卡带能适应次世代机吗?

铃木:象"V.R 战士"这样的游戏,是可以制成卡带的。但是容量越大,压缩储存就越困难。如果是"V.R 战士 Ⅱ",我怀疑用卡带制作的可能性。以后,随着 CPU 的能力的提高和科技的进步,卡带也未必不可能。然而这样的话,每个软件的成本至少要在 15000 日元以上,经济上划不来。而且,游戏中插入的那些极其自然的电影动画,用卡带很难做到。

问:世嘉"土星"是以 CD-ROM 为主的,您能谈上使用 CD 的理由吗?

铃木:CD-ROM 有自己的优缺点。缺点方面,主要是使用 CD-ROM 的主机价格较高。因为一旦采用 CD 模式,就必须配上大容量的内存,这个价格是较高的。如果减少内存,价格固然会下降,但读盘就要受影响了。

但是反过来说,大容量的内存便能发挥 CD 储存庞大数据的优势。另外开发人员的限制也很少,这使得制作时间大大缩短。总的说来,使用 CD-ROM 一开始的投资较大,以后便可安心了。而用卡带,购买主机没什么问题,但未来投资会很高。

问:"土星"目前是最好的次世代机。但经历 4、5 年的时间后,难免要有不足,这时有什么对策呢?

铃木:"土星"本来就是为未来设计的,其后部的一组扩张

接口，即是应变的基础。比如多边形方面，将来还可以做2倍、3倍甚至10倍的提高。当然这都要根据具体情况来看了。

问：AM2小组基本上是街机的开发部队，那么是否打算成为"土星"的软件制作商呢？

铃木：这个当然了。AM2会不停地把自己的街机作品移植给"土星"。另外还要解决别的软件开发商在制作中遇到的问题。只有正确使用了"土星"的机能，才能制作出真正出色的软件。一般来说，吃透机能要三个月左右，那时才会有好作品问世。

问：玩家最关心的"V.R战士Ⅱ"移植情况如何？

铃木：大概在95年的夏季就可发表。由于时间的关系，"土星"移植"V.R战士"时只用了一半的机能。象卷轴、分散处理等技术都没用上，许多好的想法也都略去了。但是对于这次制作的"V.R战士Ⅱ"，AM2会竭尽全力，请各位放心。

决定胜利的设计和开发

采访对象：浜田　和彦

职务：CS硬件研究开发部　副部长

［个人档案：1983年进入世嘉总部，长期从事硬件的开发工作。代表作"OUT RUN"、"AFTER BURNNER"、"GALAXY FORCE"。在设计完"系统32"以后，全体科室成员（浜田当时是科长）都转向了"土星"的开发。浜田则成为硬件和系统设计的主任］

"土星"是可以使用到2000年的机器

问："土星"确切的开发日期是哪一天？

浜田：计划是三年前建立的。当时我是街机组的科长，全体科员都转移到了"土星"的开发组中。那时还是16位元MD的全盛期，但世嘉已经开始考虑次世代机的研制了。16位到32位机，发下了"要做完全不同机种"的誓言，大概是在12月开始了正式的工作。

问：最初的概念如何？

浜田：开发开始时的概念有6个，一是以MD10倍以上的、完全不同的机能为目标。二是要使用32位CPU，并考虑选择RISC（精简指令电脑）；三是CG机能，以超出当时的基版MODEL1为目标。街机游戏"VR赛车"推出后，即考虑引进它的机能。四是动画处理的能力；五是色数，这方面是MD最受开发商指责的，所以决定要有16M（即1千6百万色以上）。最后说法是必须能够对应高品牌的电视（如宽屏幕彩电）。这六点概念确立以后，三年前的12月初，开发起步了。

问：卡带接口是一开始就有的格式吗？

浜田：是的。

问：分散处理是当初的构想吗？

浜田：是当初的构想。

问：以后是什么导致了格式的变化呢？

浜田：那是在3DO和索尼的PS发表以后。根据得到的情报来看，还有必要提高"土星"的自身机能。比如，要有更高的CG处理能力，专用卷轴处理器等等。自那以后就对格式作了较大改动。

问：能否谈谈与日立等4家公司的合作情况？

浜田：由于雅马哈以前就一直与我们合作，所以一开始就决定使用他们的音源技术。最后决定和这4家公司合作是在开发开始后1年，决定CPU时。

问：对准备采用的CPU作测试很辛苦吧？

浜田：当时各种CPU的档案就有10册之厚。在仔细计算了性能价格比后，才决定使用日立公司的"SH2"。

问：开发街机与开发家用机不同，感觉怎么样？计算售价时很累吧？

浜田：确实大不一样。作街机时不用考虑售价，但家用机就有限度了。计算时又要和其他机种比较，又要考虑到软件开发和街机技术，实在难以妥协。本来的售价是在30000日元以下的，变更格式后，售价的限度提高到了50000日元以下。于是硬件的水准大幅上升，象分散处理，共通化等等都可以装载了。结果现在与街机相比自由度更高，这是全体开发人员智慧的结晶。

问：主机外形还有其他的设计方案吗？

浜田：色彩和形状是由我决定的。制品设计则受到价格的影响。NEC的PC－FX推出后，大家都认为有必要改动以前的设计，所以就成了今天这个样子。

问：与街机的共同基版"ST－V"是什么时间制作的？

浜田：其实早在16位机的时代就有了这个想法，只是一直到"土星"的时代才付诸实际。主要是市场上的街机基版价格越来越高，大家都希望有一个较便宜的移植品。

"ST－V"的开发始于去年"土星"格式确定以后。公司内部的技术交流，于别的街机部队的合作，都是促使大家努力开发的因素。

问：现在的工作已经完成了，您有什么想对玩家说的吗？

浜田：是的。"土星"是能使用到2000年的机器，它的机能要慢慢琢磨才能品出滋味。现在制作的软件，大多只用了一半不到的机能。如果彻底吃透硬件的技术，活用系统机能。"土星"将做出现在无法想象的游戏。比如说，最多一秒间可更迭60幅动画，它是现在任何游戏所比不了的。

问：最后想问一下，您觉得游戏机是机能最重要吗？

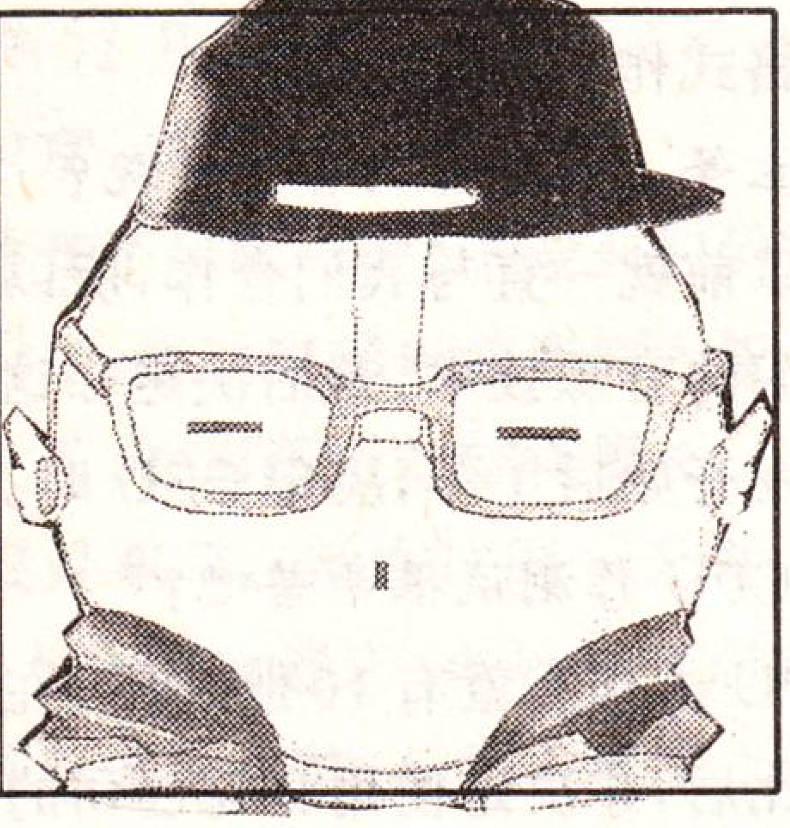
浜田：机能当然重要，但有趣的游戏也很重要。游戏软件是在机器中运行的，好机器配上好软件才是最好的。

闯关族的家

主持人：仔龙



留言簿



留言簿

·致编辑部：

望介绍接近生活水平的游戏，不要在人见人爱而无力消受的 3DO、超任、32 位元……等可望不可及之物上浪费太多宝贵的版面。

上海一“无期徒刑犯”郭可晶

·致全体编辑：

希望有始有终，所介绍的攻略最好是以前“游戏新闻眼”中所推荐的节目。否则千辛万苦弄到这些节目，却不知如何下手或半路卡住，那时，定会找到新闻眼，痛踩一脚，方泄心头之恨。

湖北一“九头鸟”陈必强

·致 PC 游戏室

PC 电脑节目多数是全中文的，故只要写出节目中的难点即可，不必全部介绍了。

北京一视时间为生命的朋友 王伟

·给上海游戏商：

为何“GAME 集中营”中竟无一上海商家敢立足广告栏，上海商城之面子何在？只苦我上海玩友无投身之处，呜，苦哇……

中国纺织大学 贺刚

·给“光明与黑暗地图大公开”的作者林松：

我与你同名是有幸还是不幸：同学们纷纷夸我是“天才”。数学老师说：“图画得不错，有点几何概念，但我不明白为什么你的几何从来没上过 90 分呢？”语文老师说：“语言组织得不错，但你的作文为什么从没上过 25 分呢（满分 30 分）。”北京林松

·对于全体闯关族来说，能了解国内外游戏动态，最新软件的开发和攻关秘技是比任何书刊都好的一种享受，这就是贵刊在闯关族心中占有极高地位的原因。而从 94 年特刊（第 5 期）看出贵刊已经脱离了原来的宗旨，这一点使我们很不满意，照这样下去编辑部很有搬家的可能。太原赵志强

·请你们把 CAPCOM、NAMCO、SQUARE、BANDAI、TAKARA 和 HUDSON 等名牌软件公司的所有优秀作品分门别类地列在一张表上。——四川 马可

·致龙哥：

“秘技天地”里多登一些新卡的秘技。我们买了新卡不是不会玩，就是不会必杀技！

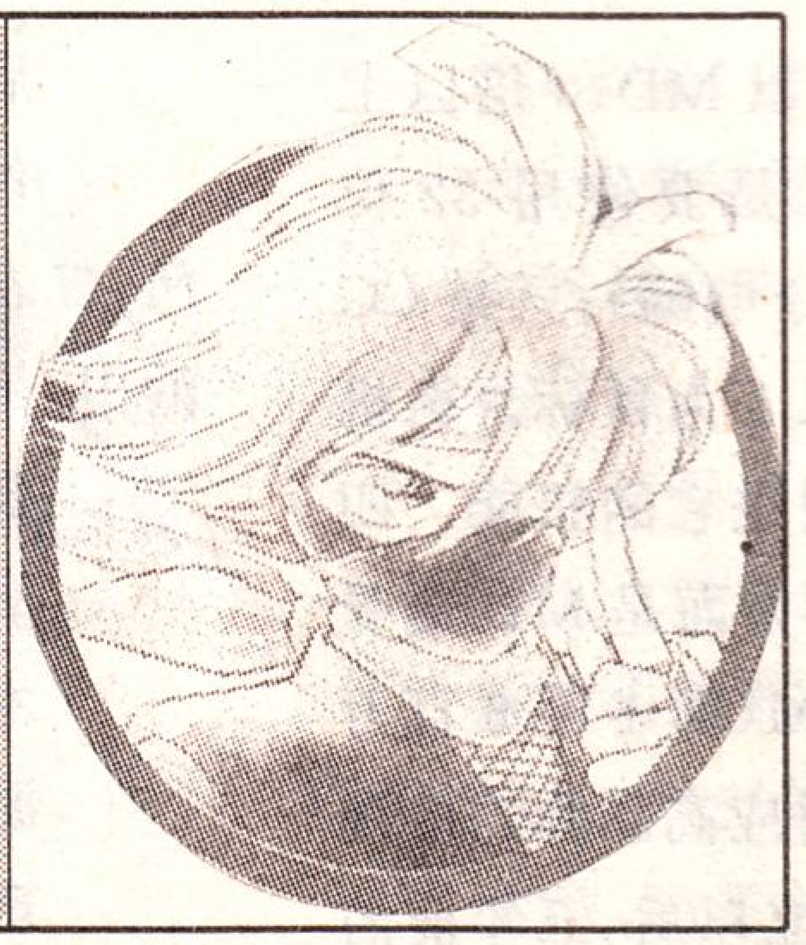
——北京 何平 刘伟

·致做广告的游戏商店们：

你们在《电子游戏软件》上做广告，是否都能办理邮购？如果能，信用如何保证？

——辽宁李宇

求疵录



《电子游戏软件》94 年第 5 期 18 页《光明与黑暗Ⅳ》里几处日文有错：はじめかち应为はじめから，つづさかち应为つづきから，ダーマクリアー应为デーマクリアー。——日本常春

某电脑杂志说著名的 SQUARE（史克威尔）公司成立于 1986 年，第二年便推出“最终幻想”似乎不妥。事实上，1985 年 12 月 19 日，SQUARE 便推出了它的第一个游戏“太空迷宫”，可见它的成立至少是 1985 年，第二年即 1986 年 9 月 18 日，SQUARE 又推出第二个节目“KINGSNID”以上两个游戏均反映平平。——北京呈明

排雷专家



●佟顺民 绰号孔明，善玩“三国志Ⅱ（FC）”北京昌平县鼓楼商场刘玉华 102200

●陈亮 号称霸王丸，擅长“侍魂”。四川成都双林中学高一（2）班 610051

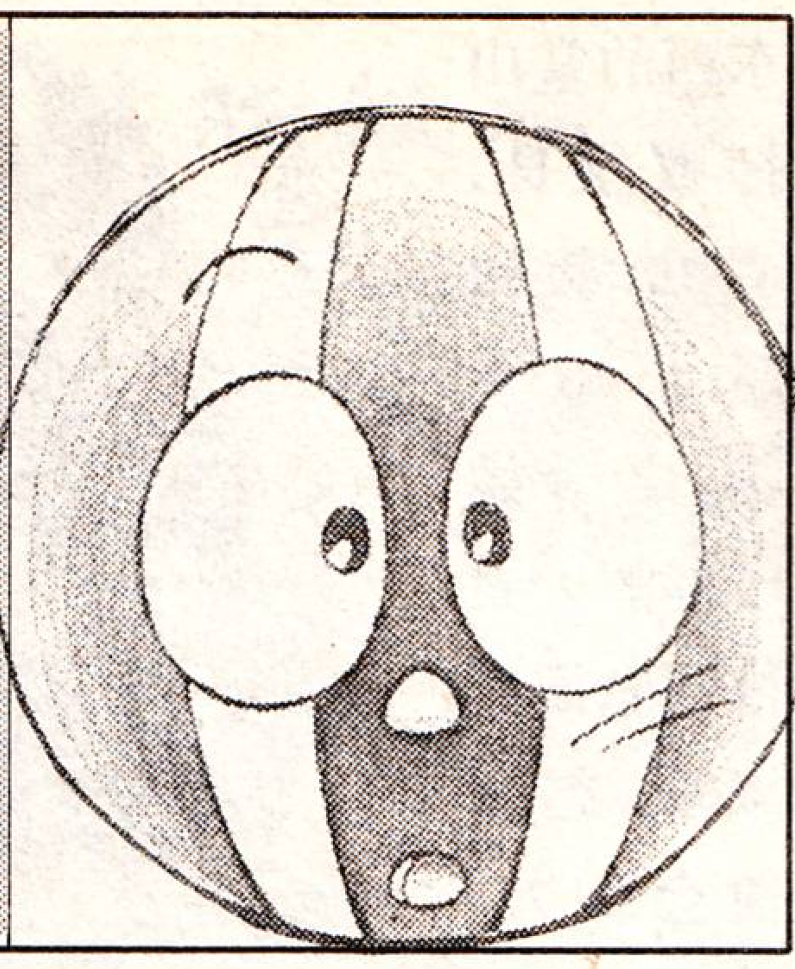
●周力峰 绰号“赵云”，特长“吞食天地Ⅱ”。上海杨浦区四平路闸电新村 980 弄 23 号 2 室 200092

●黄仕伟 绰号“孔明”，特长“三国志Ⅲ”，广西北海市蓄电池厂 536000

●谢伟庆 绰号“阿诺史瓦辛格”，特长“三国志Ⅱ”“大战略”，江苏南京梅山新村 2 幢 103．210041

●敖鹏 绰号“刘备”，特长三国系列（包括街机），北京市电子工业技校 100018

包打听



●为何现在的RPG和SLG的游戏很少出中文版呢？

上海邢斌 昆明武衡 北京任意

这个问题很复杂，牵涉游戏业的整个大环境。目前的游戏节目基本都是日本公司制作的，自然推出的软件是日文版。除了前几年MD曾经推出《三国志列传》(全中文)以及台湾制作的《圣火列传》、《荆轲新传》等，中文RPG、SLG市场上几乎没有。其次日文节目的汉化(尤其是8位机)非常困难，有些技术问题还未完全解决，故数量极少。据我们所知只有93年底推出的《赌神》。第三，大陆的电玩迷对RPG和SLG还比较陌生，故市场容量还不大，也影响了厂家的积极性。有一天我们大陆电玩市场秩序步入了轨道，销售量让日本厂商，甚至大陆厂商都不敢掉以轻心的时候，中文游戏才有可能繁荣起来。顺便说一下，台湾厂商近年来在家用电脑上倒是制作了不少极具中国气派的中文RPG游戏，使大陆电脑游戏迷也受益匪浅。

●我的游戏机常会出现一些小的毛病，该怎么办？　　江西　毛美扬

一般进口机的故障发生率较低，故障大部分出在①电缆线内部芯线拉断，如电源线、手柄操作线、手枪连线等，可以自己找出故障，并且更换或自己修理。②手柄按钮有毛病(按键无效)，可以将手柄拆开，取出芯片，用高浓度酒精反复擦洗，待酒精挥发完后再安装起来。③稳压电源没有电压输出，可以对内部的整流二极管，滤波电容和集成电路逐一检查后，更换好的零件即可。④游戏卡常出现一些接触不良的现象，可用橡皮或高浓度酒精在游戏卡的插头的两面进行擦拭去污。

求贤榜



●如何打败《机械战警Ⅲ》第五关的伊贺忍者？——徐进 贵州贵阳关兴路33号 550002

●《黄飞鸿》(PC)如何找到三扁桃木，铁石胆等宝物？——高欣 北京131中初三(6)班

●《龙争虎斗会Ⅱ》如何掌握“超血腥必杀技”？——陈进炜 武汉同济医科大学附属协和医院 430022

●《吞食天地Ⅱ》(PC版)如何启动菜单向下进行？——王宇 武汉南京路5号湖北茶麻公司严正惠转 430014

●《幽游白书·暗黑武道会》(Gameboy版)中各人的绝招怎样出？——何志毅 广东肇庆市正西路沙街卫生站 526020

●《七龙珠Z外传》最后一块拼图的地点是怎样拼写的，孙悟饭9999的血如何加？——侯伟 天津塘沽区杭州道化工楼44门302号 300451

●《侏罗纪公园》(FC)如何过第三关，《007特备队》如何过第四关，《燃烧战车》(FC)如何通过由几个工兵把守的一台大型计算机附近的装备？——杜赢 湖北武汉市汉阳区马沧湖墨水湖中学初二(3)班 430050

●《神鹰一号》(FC)有无秘技？有无局数限定和关底首脑？怎样通关？——赤无极 山东济南9中 250022

●《三国志Ⅰ》(FC)怎样记录？《吞食天地Ⅰ》收服马超后如何通过马超所守之城？——陈东 重庆江北区塔坪102号2单元6—2室 630020

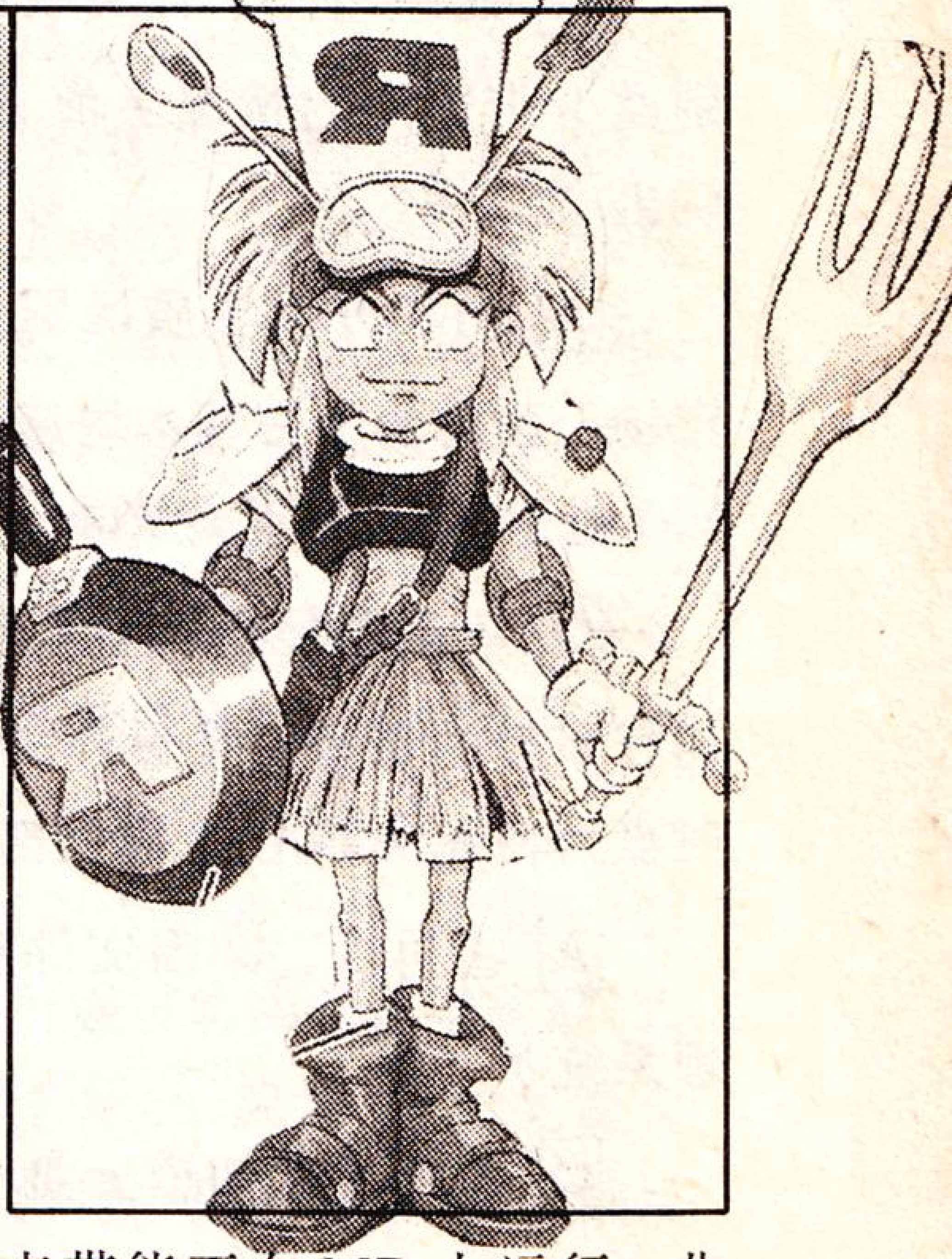
●亚拔在南米大陆如何行动使神奇医者儿子得救？(勇者传说)，《黑暗王座》中如何找到给龙神的物品？——王宁棣 沈阳市和平区重北三马路20号 110001

●在《萨尔达传说》中，Level5以后的地下迷宫入口在哪里？坟场里隐藏入口的宝剑为什么拿不到？——苏志军 广东鹤山市置业花苑96号 529700

●《兔子罗杰》第五关如何过？——李胜 西安交通大学9316# 710049

●《机械战警Ⅱ》最后一关有何秘技？《生物战舰》的秘诀？——黄海 石家庄兴华学院9405班 050041

龙哥热线



Q FC和SFC的卡带能否通用，SEGA 8位机的卡带能否在MD上运行？北京　田勇　贵阳　李鹏飞。

A 16位的卡带是无法在8位机上运行的，但FC卡可以在SFC上运行，SG卡也可以在MD上玩，不过均要加上一种转换器才可以。

Q 碟机玩RPG和SLG时要把

进度写入磁碟该如何做(如超任博士Ⅲ、Ⅵ代)

杭州戎臻 宁夏康一哲 沈阳龙海

[A] 开机时按住手柄R键即可进入菜单画面,在碟机记忆区内有进度时选到"WRITE BRAM"即可,若下次读出时则用"LOAD TO BRAM"指令读碟至机。



[Q] 日本电气公司的掌机PC-GT的性能怎么样?有什么优秀软件?价格?

辽宁严真 四川张肃

[A] GT是性能优越的掌机,与GAME GEAR不相伯仲,价格约900—1000元,著名的软件有"炸弹人""街霸Ⅱ Plus"等,且制作得非常出色。

[Q] 请介绍一下日美版世嘉的区别及卡带通用的情况上海葛文沛 唐晓祺 沈杰旻

[A] 两者并无实质区别。在国内市场上出售的卡带基本均能于常见的MD机上运行,不受此影响。

[Q] ①电脑能否拷贝写有世嘉或超任节目的磁盘?②另外二者同是3吋盘为何无法通用 上海张浩

[A] ①可以。②因文件对应的处理系统不一样。

[Q] 怎样才能知道一盘卡带的容量?

广东凌风 江苏CL

[A] 若有相应的碟机可以用碟机BACKUP来检查,或借助专业人员的电脑系统。

[Q] 请问能否把N制的MD用AV线输出经过录像机输入PAL制电视机呢?

——柳州 白如冰

[A] 首先你要明白,任何N制的主机,也要用N制的媒体做输出,才可以出现原来的画面。即使用录像机的AV输出,其输出信号也是N制的。PAL制电视机仍旧不能收看。

[Q] 本人玩《吞食天地Ⅰ》游戏时,不知道怎样才能通过第23座城——广宗城,赵云总是截住你的。还有怎样使诸葛亮加入?

兰州 史宗青 上海胡林

[A] 赵云不肯走的原因是他的妹妹被困在常山,只要刘备打败常山的文丑,颜良和许攸,救回赵云的妹妹,她便会给刘备一封信(てがみ),拿信回广宗城给赵云看,他便会加入刘备军。

诸葛亮加入的方法如下:

1. 先去诸葛亮住处和外人交谈
2. 返回楼桑村内一间小屋和屋里的老人交谈
3. 再去诸葛亮住处,这次见到他的弟弟诸葛均,和他交谈后得知诸葛亮要过些时间才回来
4. 只好先回南阳城向刘备说明一切
5. 最后在诸葛亮住处看见其睡在床上,和他交谈他会问你是(はい)否(いいえ),你要按一下否(いいえ)后不要动,等一会儿诸葛亮便会苏醒。

[Q] 我正在玩《吞食天地Ⅰ》,在打败袁术后,便不知怎样去打袁绍?我本来已经绝望,看到贵刊后,抱一线生机。希望能早日答复。

——忠实读者 含风

[A] 先别急着绝望,本刊登了一些热心的排雷专家的名字,可以直接去信请教他们。还有玩友俱乐部,还有你周围的朋友,还有我们——把袁术打败后,在南阳城下买下银钥匙,然后马不停蹄走到勃海城得到徐庶的情报,在洞里找到徐庶和周仓。在勃海城东西的常山打败颜良、文丑,救回赵云的妹妹,拿着她给你的一封信到东面广宗城,赵云便会加入,一起攻打广宗城。占领后,补充一些物资,袁绍就在东面的冀州城。

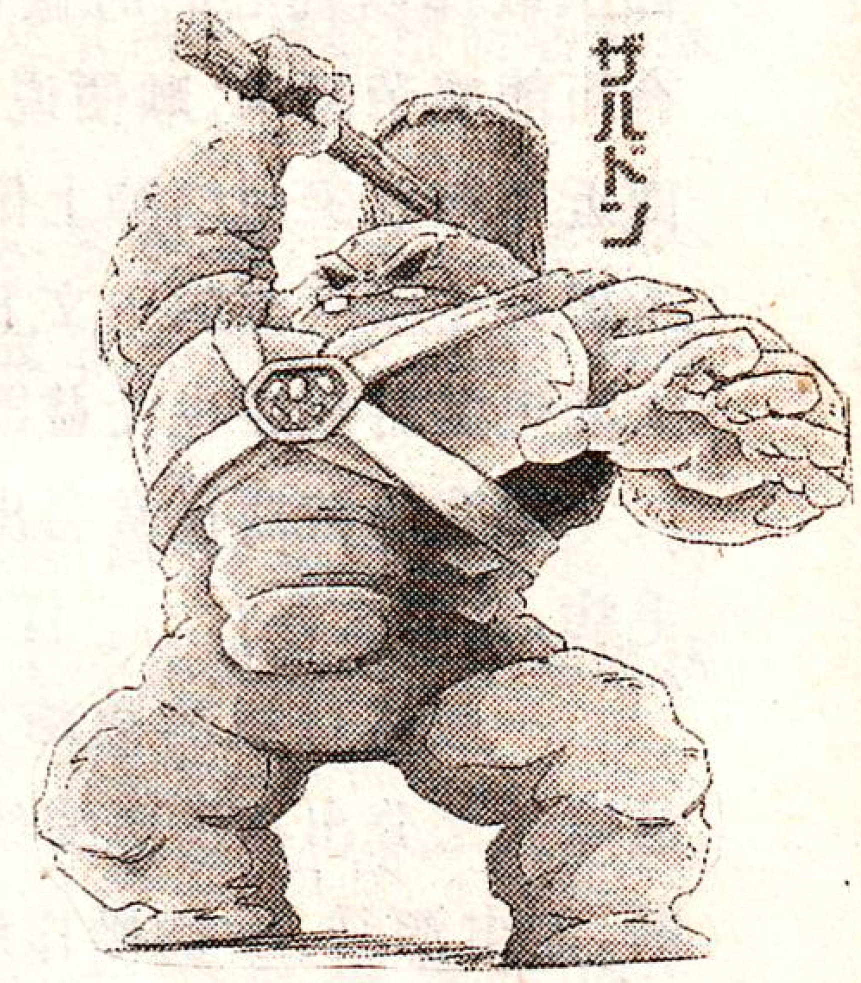


[Q] 龙哥,街机中你最喜欢哪一个格斗游戏,最喜欢哪一个人物?

[A] 主编一般不允许回答这类涉及私人意见的问题,以免引起不必要的麻烦。不过我想说说阿KING是没关系的。比较起来,街机中他还是比较喜欢"真·侍魂",最敬重的格斗武士首推"真·侍魂"中的牙神幻十郎。

[Q] 我在刊物上总是看到××游戏8M、24M等,这个M和计算机上的M一样吗?有何区别?

[A] 游戏卡所说的M是兆位(BIT),和计算机程序一般所用的M(兆字节BYTE)不是一个概念。计算机程序中的1M=1024K 1K=210字节。游戏机的8MBIT等于计算机的1MBYTE,所以一个8MBIT游戏只用一张计算机高密磁盘即可装下, 40M BIT的世嘉《超级街霸Ⅱ》只用五张高密磁盘即可。附带说一下,早期的游戏卡的容量与计算机的计算方法一样,如魂斗罗是256K,相当于现在的2M BIT。



三国游戏纵横谈(八)



制霸〈三国〉(FC)的NAMCO

文/王歆

NAMCO的两版FC三国,即〈中原的霸者〉(1988年)和〈霸王的大陆〉(1992),两年来在国内电玩界掀起一股不小的旋风。(现在市面上出现一款配有全中文攻略的《三国志Ⅲ》,欺骗了不少FC玩友;其内容为NAMCO的三国Ⅰ——中原之霸者,彩贴却假冒光荣三国Ⅲ。实际上光荣三国Ⅲ图像精美,容量甚大,根本无法在8位机上移植)。它们在8位机上的霸主地位,连光荣也难以望其项背。察其独特的构思和清晳的界面,颇可一窥使玩友疯魔的原因。

首先,就战略层次上来说,由控制城池的多少来决定命令书的多寡。且全部命令书既可分散各城使用,也可集中于一个城池,避免了因地域广大和将领众多,难以总体规划和每人每月发布指令引起的繁琐感等弊病。天下一局棋,全国一体化的居高临下俯视感觉,其它三国游戏均无法企及。

其次,在战役层次上,智将的强大作用体现得相当突出。Ⅰ版《中原之霸者》设计了火计、陷阱、虚兵、要击、乱水、连环、共杀、笼络八种计策;Ⅱ版《霸王的大陆》更增加到十六种,且弥补了前作中无法对城内将领使计的缺憾(火箭、伪击传杀等)。

当然,最精彩之处莫过于战斗层次的分兵种排阵作战。后来世嘉的《乱世群英》、《太平记》等经典节目均沿用了此类手法。平心而论,就速度,图像来说,8位和16位之间自有天渊之别,但阵势的设计和排布,笔者以为还是《霸王的大陆》独占鳌头。《乱世群英》阵势毫无系统可言;《太平记》诸阵间的生克也嫌不够鲜明。《中原之霸者》布阵专泛指令,无法于战时临时设定,是其弱点。《霸王的大陆》对此作了改进。

随着战级上升,武将所率兵种也随之改变,此亦NAMCO三国的一大特色。Ⅱ代较之Ⅰ代,在战斗设计上更有细致的修改。守城时,在城门两侧布置重兵,由经验值和战级略高的文官(弓队较多)把守,可谓充分体现了守城战的特点。Ⅱ代并增加了战斗层次的计略,更加强了智将的作用。不过象荀或、周瑜之类的智将竟然能使手榴弹(爆炎),却实在太那个……了一点。

两版三国亦都设计了单挑,而Ⅱ版大量吸收RPG的特色,加进了威力各不相同的武器和甲胄,给玩友带来了更大的乐趣。尤其杀死敌方君主可得超级武器、甲胄(龙牙刀、龙鳞之铠等)。某些武器只可某些人固定装备(如关羽之关王刀、张飞之蛇矛等),更是别出心裁,异趣纷呈。

8位机的玩友大多较为喜爱《中原之霸者》和《霸王的大陆》,而只看好光荣三国Ⅰ人物形象设计逼真,应该说是较为公平的评价。下面谈一谈NAMCO三国的不足之处。

一、因为城池和人物较少,而毫无羞耻地篡改中国历史。《中原之霸者》设定初始年代为200年,六君主完全瓜分天下:刘备(竟然已经占领了荆襄!)、曹操、马腾、袁绍、刘璋、孙权(天哪,那年他才多大啊?)。更可笑的是,东南荆州竟控制于孙氏之手,派吕公狙杀孙坚的大仇人黄祖、刘备五虎将之一黄忠等,也莫明其妙地成为其下属。Ⅱ代对此作了修改,空出了十一座城,时代也提前了十年(190),但依旧让刘璋(刘焉还没死哪)、孙策(他老子哪儿去啦)登场为君主。这和力求接近真实(小说真实还是历史真实另说)的光荣,其严肃性当然不可同日而语。

二是武将能力通过学习可以大幅度上升。尤其Ⅰ代,不但可通过读书增长智力,还可通过赏赐武器增长战力。笔者就曾把袁绍培养成一个智力89,武力90的文武全才。只要下点功夫,几乎任何废料都可"三日不见,当刮目相看",鲁肃、吕蒙若知此事,非气疯了不可!

就三国SLG来说,NAMCO确有其不可磨灭的功绩,也足可在FC上称霸一世(16位机出现后,也没人想去动摇它的8位霸主地位啦,哈哈)。

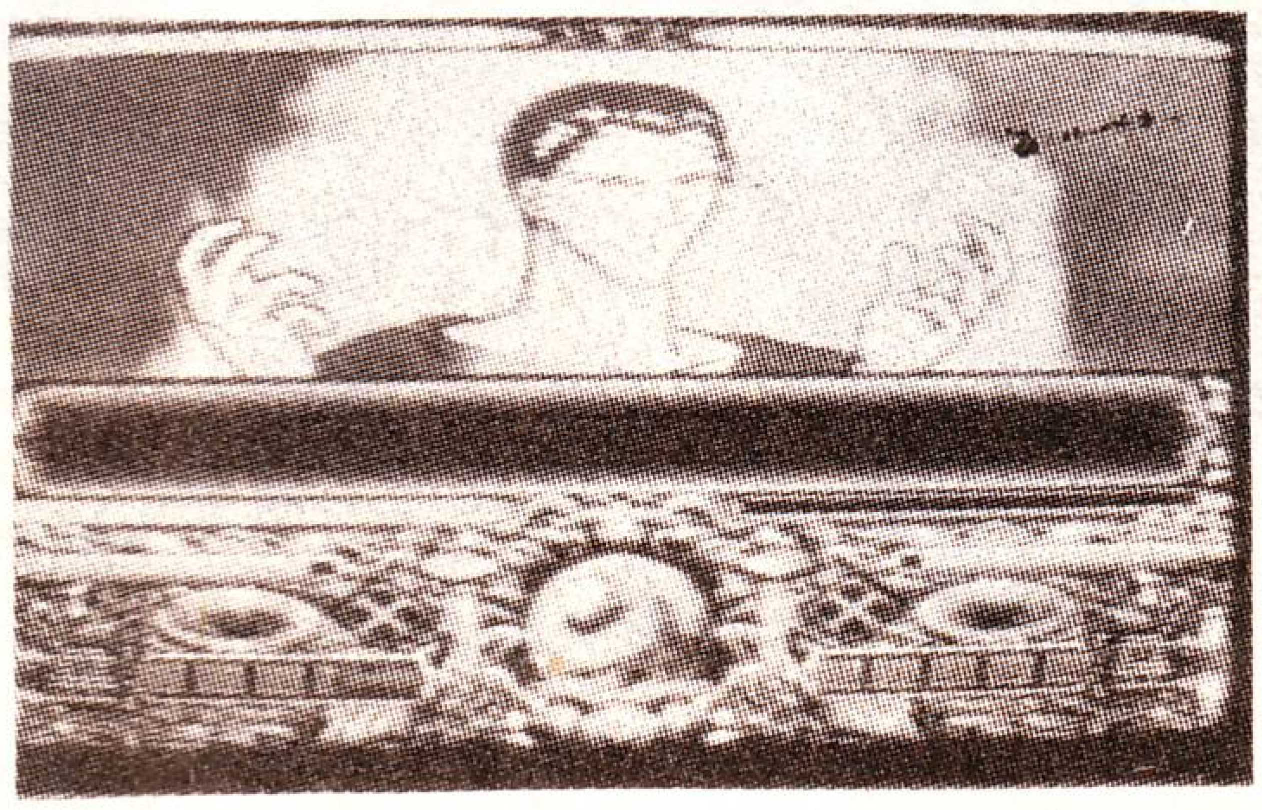
电玩大排档　电玩大排档　电玩大排档

幽游白书·特别篇

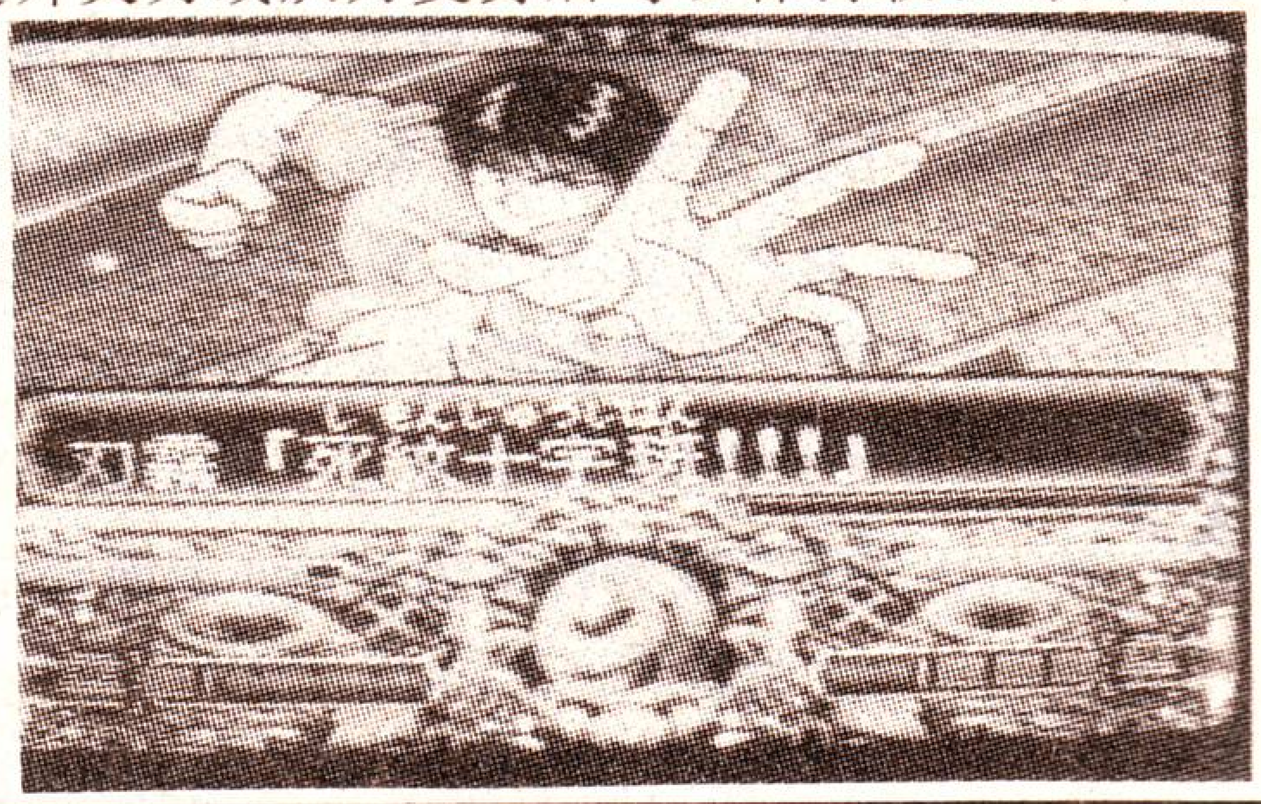
类型:S·ACT	机种:SFC
厂商:NAMCO	容量:16M

在暗黑武术会上获胜的幽助回到了他所居住的城市，本以为可以松一口气，谁知又发生了新的事件！

前任灵界侦探仙水忍由于在执行任务中看到太多人类的丑恶一面，而对人类怀有深深的厌憎。他集结了一批超能力战士企图打通人界与魔界的阻隔使魔族来到人间，得知这一消息的幽助自然不会袖手旁观，又一场恶斗开始了……



特别篇与一代在迫力视觉画面方面是相同的，但系统作了大量改进，首先是“灵击”和“灵技”共用一个灵力槽，每回合所增长的灵力会自动加入灵力槽中，大大节约了时间；其次是那些能变身的人物如藏马、幻海、户愚吕弟等等，在提升灵力或妖力变身后可以保持较长时间，这期间的招式均有很大变化。另外，桑原的次元刀等特殊技也会于特定的条件下出现，是完全忠实于原著的设计。



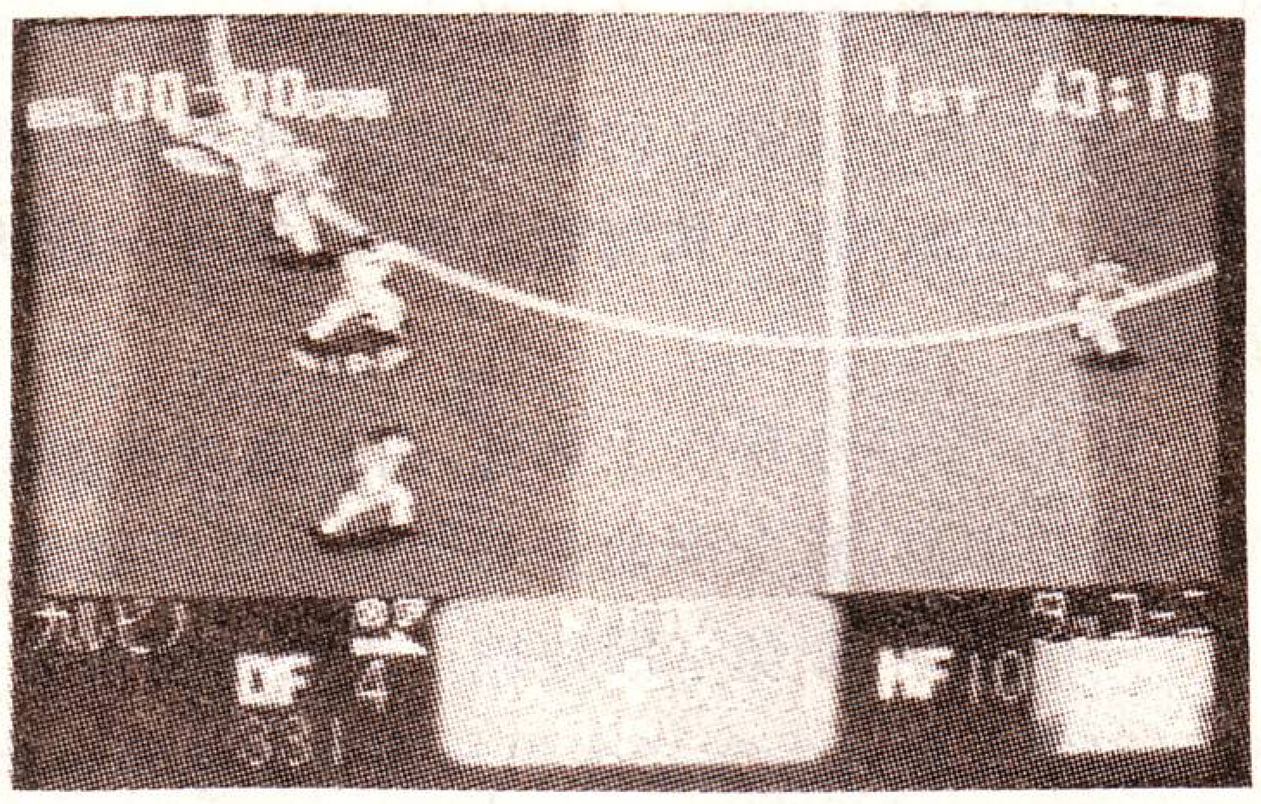


天使之翼Ⅴ

类型:SLG	机种:SFC
厂商:TECMO	容量:16M

众所期待的“足球小将”第五作，虽然还是SLG足球节目，但与过去有了很大的不同。主要体现在跑动时完全是普通足球游戏的视角，传球争球时也省去了特写动画，但是使用必杀射球时的特写也因此更生猛、更细腻了。那充满迫近感的画面和人语足以使玩家满足。

TECMO的魅力就在于这一点：尽管是指令判断型的游戏却能充分营造出真实比赛的紧张气氛，在“翼Ⅴ”中可以说发挥得更加完善。而视角的改变则使游戏更自然更亲切，令更多的人容易上手，这也算是制作者独具心机的改变吧。



比赛的笛声已经吹响了，运用你的智慧，充分发挥大空翼、日向小次郎、若林源三的能力，向世界杯挑战！





电玩大排档　电玩大排档　电玩大排档

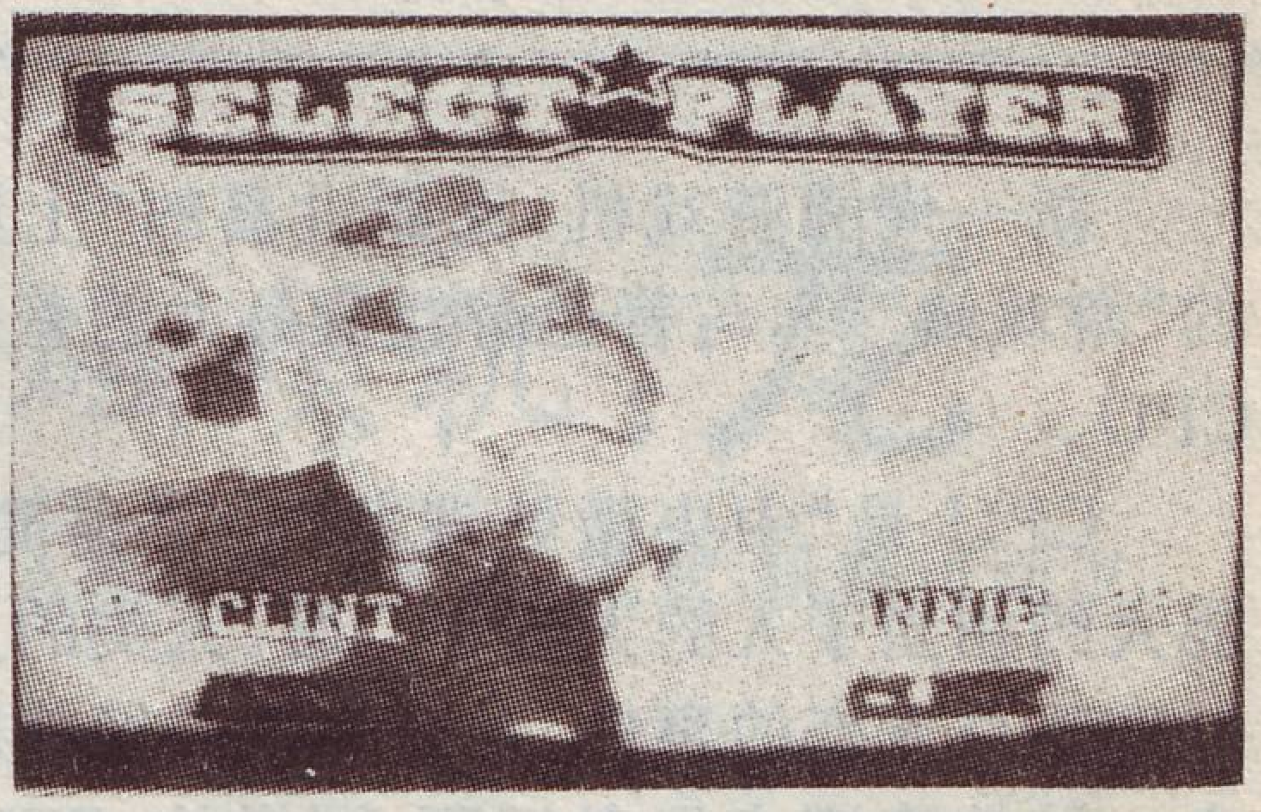
WILD GUNS　西部枪神

类型:SHT　**机种**:SFC

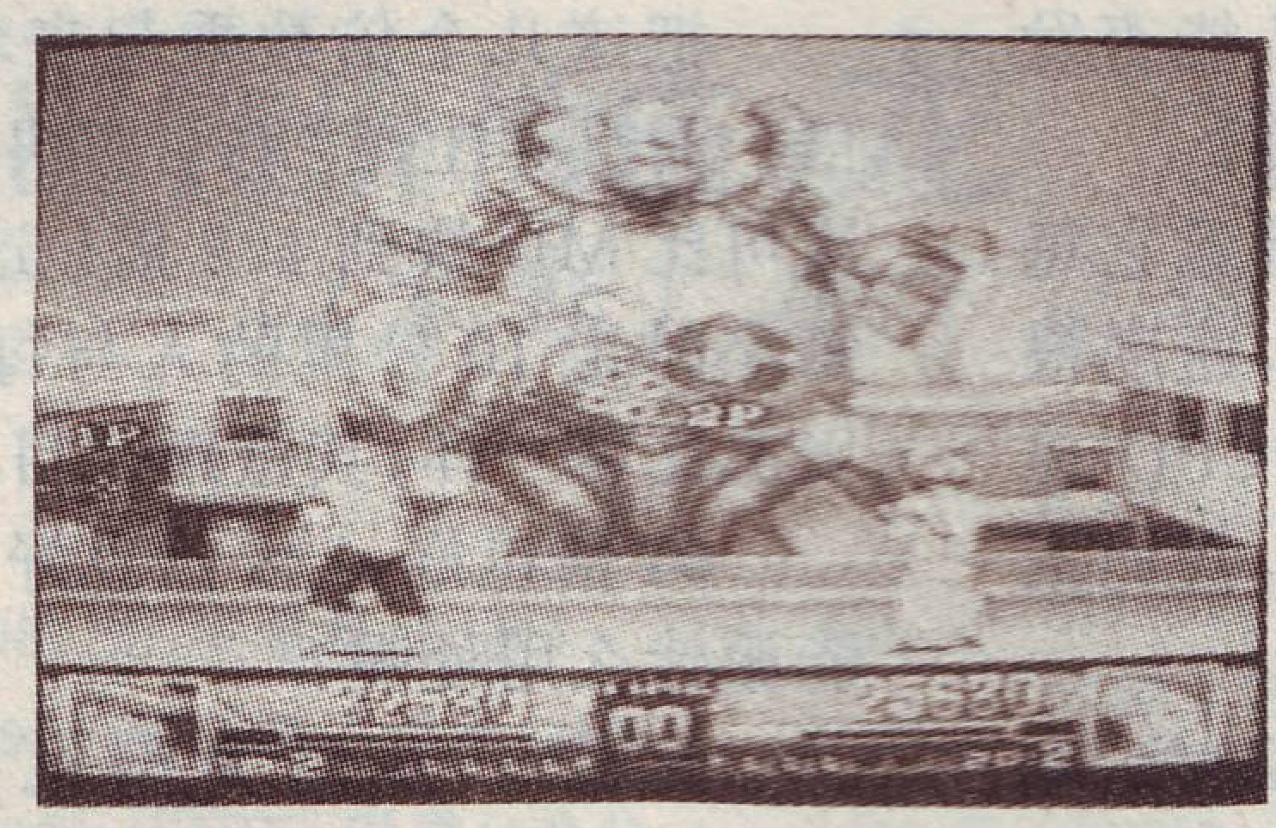
厂商:NATSUME　**容量**:8M

西部开拓时期是一个激动人心的时代，在那里有侠骨柔情的流浪牛仔，有快意恩仇的传奇枪手，也有唯利是图的赏金猎人，更有着凶残狂暴的匪帮……

一对最佳的拍档在这混乱的局面中崭露头角，这就是神枪手“硬汉”格林特和他漂亮的助手安妮。他们的目标既是危胁人们和平生活的匪徒，也是将其消灭后可得到的巨额赏金！



NASTUME 的作品，从来都是操作性和画面兼备，同时有着极佳的效果，本节目也不例外，无论在野外、镇内或洞窟中、酒吧里，几乎所有背景上的东西都可以用枪弹破坏，且土制、木制的会留下弹孔，而玻璃制品则会粉碎，同时能听见清晰的爆裂声。而且，车辆、机械人（为何西部会有机械人）被击毁时的爆炸做得极具迫力。总之，从头到尾都会给你以充分刺激的享受。

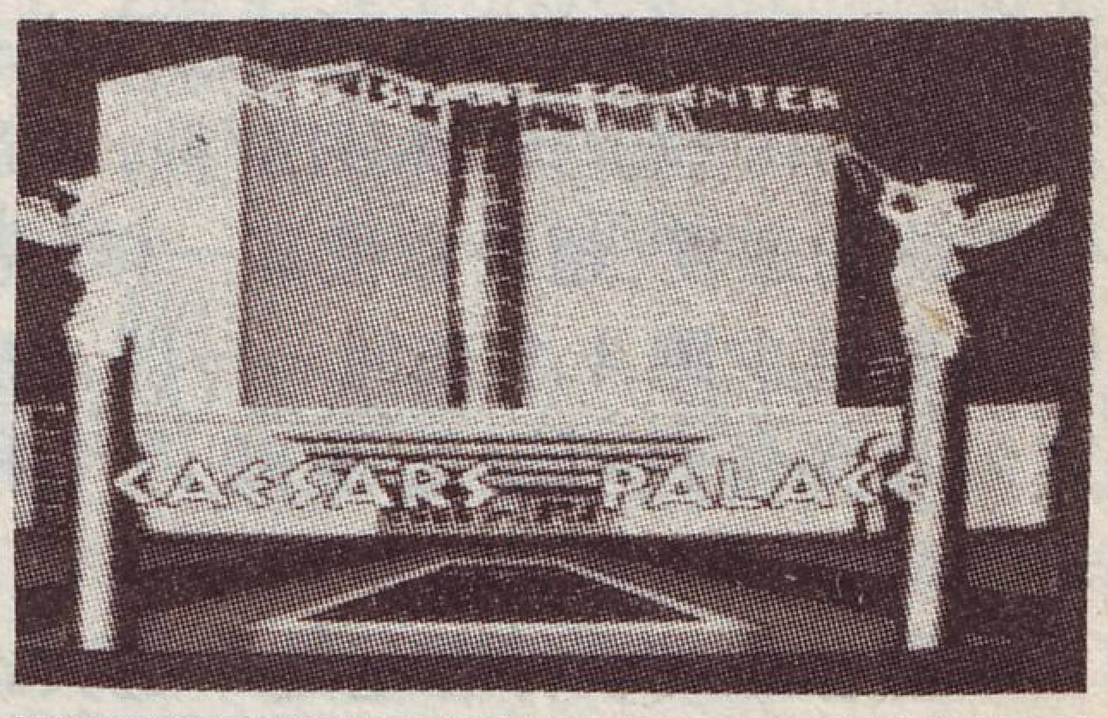




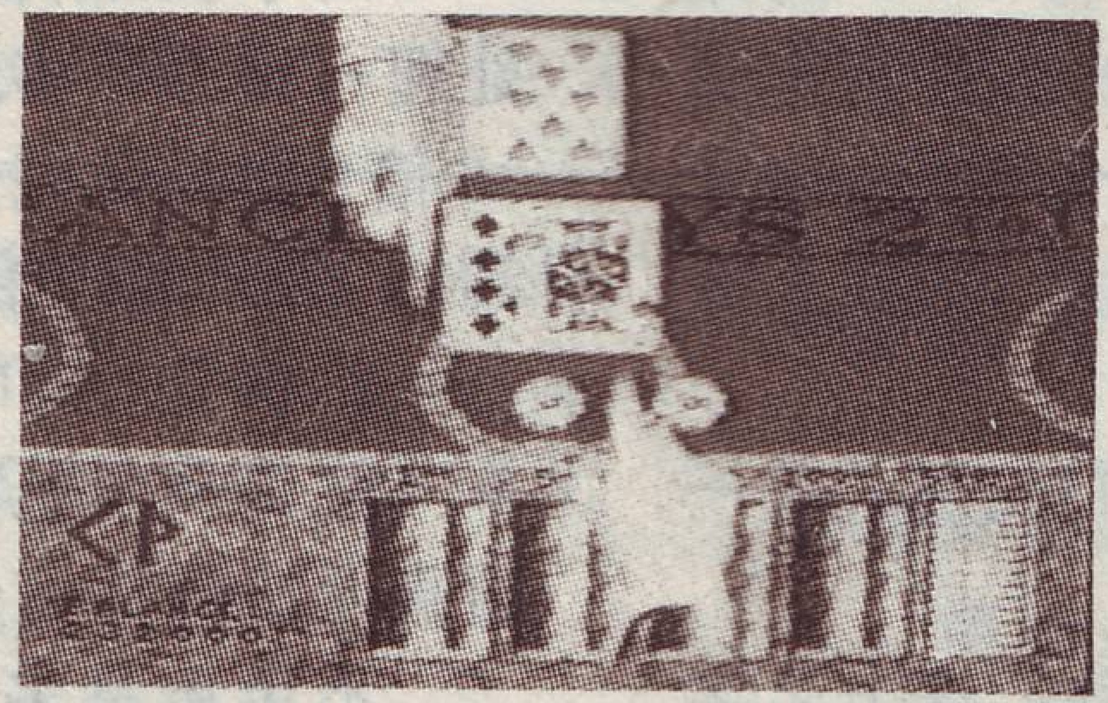
赌　城

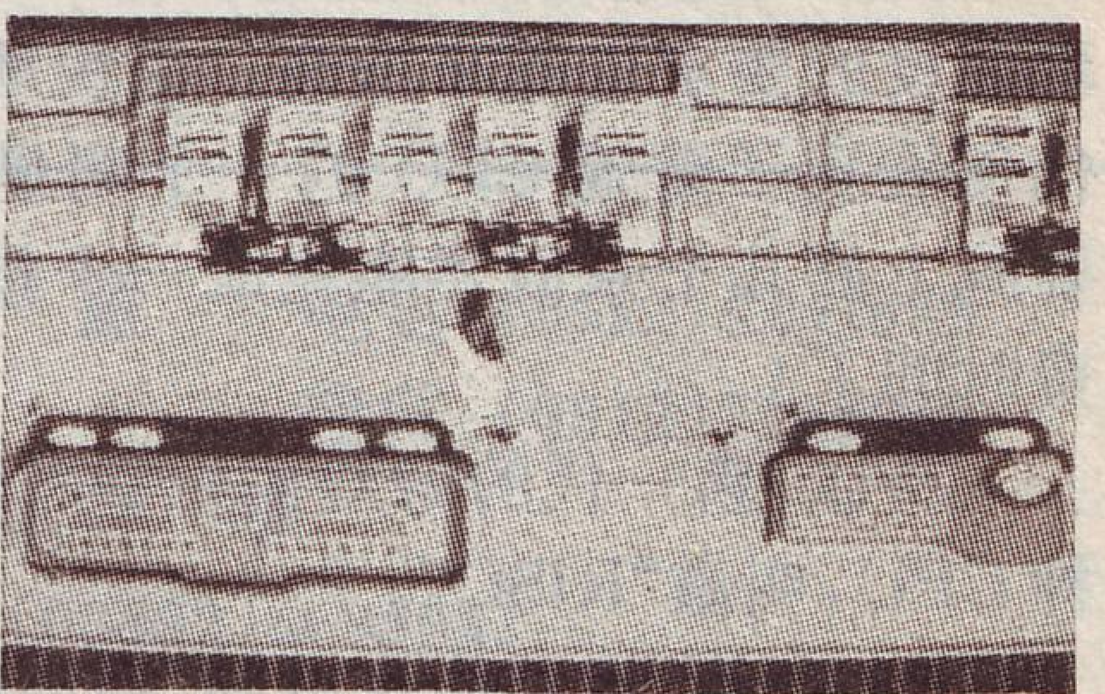
类型:ETC　**机种**:MD

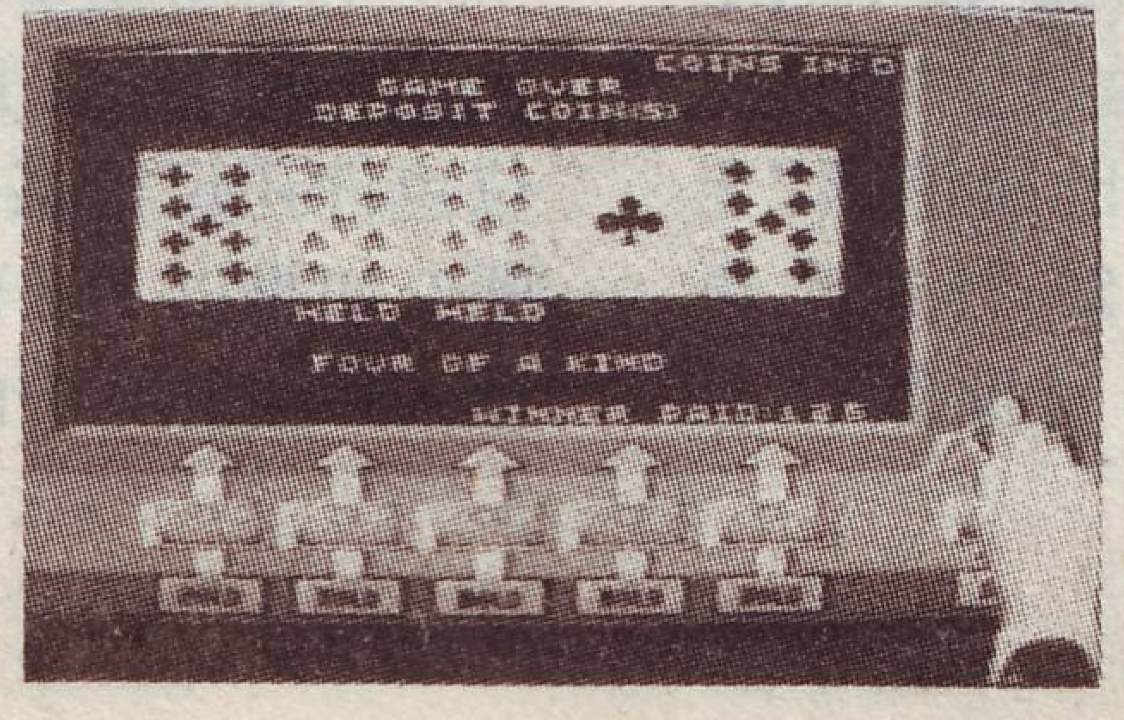
厂商:VIRGIN　**容量**:8M

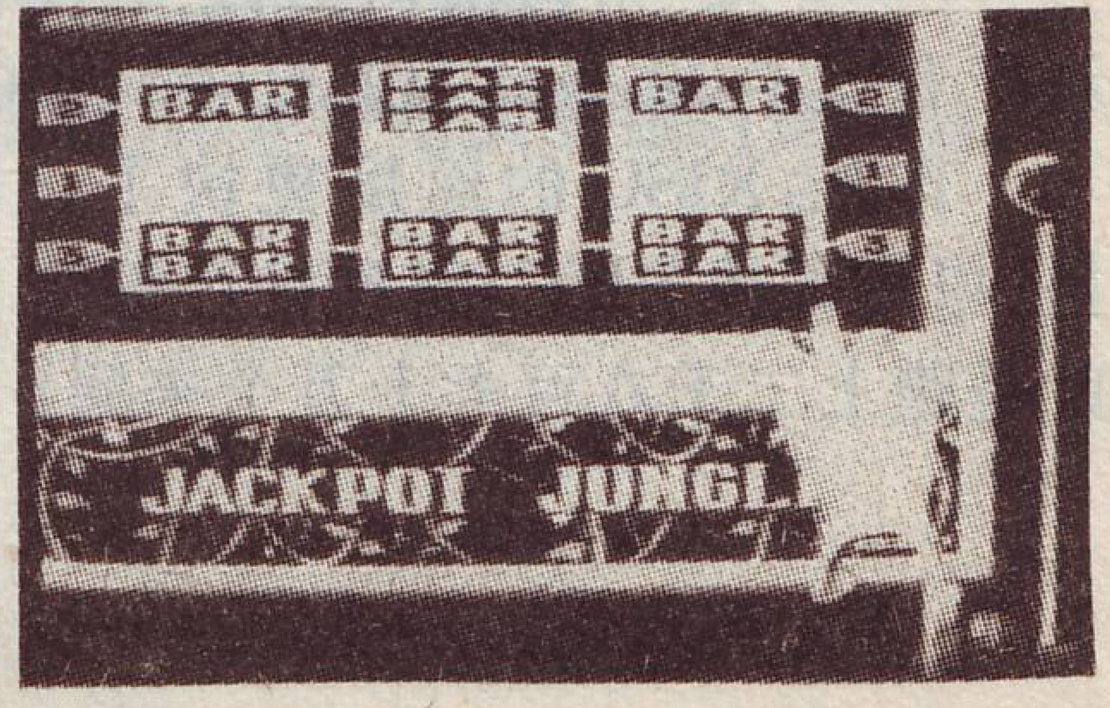


美国的著名赌城大西洋城有许多豪华的娱乐场所，CAESARS 饭店便是其中一家。现在你便是一名游客，你将在 CAESARS 饭店中享受一流的娱乐。角子机、扑克牌、二十一点、轮盘、彩票、赛马等等项目任你选择，其中还有一些高档次的设施需等你成为富翁后才可以享受到。各种游戏你若不会玩可按↑＋START 调出英文说明，用↓＋START 可退出游戏，还可利用计算机进行存储。









游戏机进化论

第一讲 CPU 的处理速度

文/叶 伟

新一代的游戏机，比如世嘉的“土星”、索尼的“游戏站”等，与普通游戏机最大的差别就在于CPU。

CPU 是“中央微处理器”的英语简称，其功能大约相当于人的大脑和心脏。人类的大脑能够处理瞬息万变的事件，是因为脑神经能以几亿分之一秒的速度来思考问题；同样的，CPU 能否发挥其最大的功效，也取决于它的处理速度。

我们衡量物体运动的速度时，通常是看它每秒能跑多远；可是在高度集成的电路中，速度根本没法用距离来表示。所以，用来衡量 CPU 速度快慢的，是每秒钟信号能跑几个来回，我们把每一个来回叫做“振荡”。

任天堂 8 位机的速度，大约是 1MHZ/秒，也就是说一秒钟能跑 1 百万个来回（“M”是“百万”的缩写，读做“兆”）；而超级任天堂是 3.56MHZ/秒，世嘉 16 位是 7.2MHZ/秒，不过这还不是它们最终的速度。超任和世嘉一样，完成一个指令，信号要至少跑 4 个来回——即 4 次振荡，所以，它们最多每秒可以处理 89 万个和 178 万个指令。

随着游戏软件容量越来越大，对 CPU 的处理速度的要求也越来越高。很快地，软件制作商们便发现了普通 CPU 的一个明显的缺点，信号要跑上好几个来回才能完成一个指令，实在太浪费时间了！

所以，新一代的游戏机研制者们发明了另一种 CPU，叫做“RISC”。

RISC 是“精简指令电脑”的简称。这个名字过于专业了，还是让我们打个浅显的比方吧！

首先，RISC 的速度更快了。比如世嘉“土星”用的那块 RISC，每秒钟可振荡 28.7MHZ，也就是跑上二千八百七十万个来回！是世嘉 16 位机的 4 倍！

其次，每执行一个指令，信号只需要跑一次就行了。这样，“土星”又快过 MD 至少 4 倍。

最后，RISC 一次振荡，可同时执行完几个指令。就象顺便捎带点东西一样，把别的事也干完了。这样，“土星”还要比 MD 快 4 倍。

把这几个倍数乘起来看一看是多少呢？64 倍！而且，“土星”用了两块这样的 RISC，总的速度可比 MD 快到 128 倍！这个倍数，就好比一个每小时走 10 公里的人与每小时飞 1280 公里的飞机比赛一样，其差距一目了然。

64 倍也好，128 倍也好，那么高的速度，究竟能派什么用处呢？

大家一定对大型机的“体感战士”（VR FIGHTER）记忆犹新吧?！这个完全仿真的多边形游戏，每个角色大约要用 700 个左右的多边形。由于是对战节目，再加上背景等画面，总共要同时处理 3000 个左右的多边形。那种自然的动作，是以每秒钟替换 12 幅不同的动画来做到的。也就是说，要达到“VR 战士”的效果，要求 CPU 至少每秒能处理三万六千个多边形。

而事实上，以“土星”的处理速度，每秒可以处理一百万个多边形以上，是街机“体感战士”的 30 倍！如果做完全仿真的角色，每个角色也只要 2000 多个多边形即可，“土星”做起来便毫不费力——事实上，“土星”正在制作的“VR 战士Ⅱ”，就是从角色外形到动作完全真实的游戏，你简直无法相信这是电脑创作的图像！

不单单是多边形。RISC 惊人的处理速度，使动辄说“CPU 速度慢”的年代成为了历史。各位也许还记得某个慢得让人“涕泪齐下”的 SLG 吧？如果以 128 倍以上的超高速来玩，恐怕更能让人体会到其中的乐趣吧？

苏州港龙电器商店

地址：苏州民治路 11 号

邮编：215006

隆重推出最新超任磁碟机：龙

兼容超任博士机所有游戏、带内存时间检测，功能最强。本店作为全国特约代理，欢迎各地同行来人来函洽谈经销、批发，价格可面议。

首期推出特价供应：龙 32M 2390 元/台

以本期广告下角特价票供应

主机

超任(美版)	980 元	世嘉机(N 制)	990 元
超任博士磁碟(32M)	2900 元	金霸王磁碟(32M)	2600 元
(16M)	2200 元	UFO 磁碟(32M)	3200 元
世嘉 CD 机	2300 元	CD—32X 提升器	1950 元
松下 3DO 送二游戏(订)	4500 元	世嘉土星 VR 快打(订)	5500 元
博士Ⅵ专用 CD-ROM	2500 元	光盘三张送(91—95 年游戏)	1500 元

MD 卡

太平记(8M)SLG	85 元	斗技王(8M)RPG	100 元
梦幻之星(24M)RPG	340 元	大混战(8M)SLG	170 元
世界英雄(24M)ACT	180 元	魂斗罗(16M)ACT	150 元
恐龙兄弟Ⅱ(12M)SLG	290 元	飞龙(8M)ACT	85 元

MD—CD

SD 快打(ACT)	170 元	苍狼白鹿(SLG)	290 元
天舞三国志(SLG)	240 元	魔法少女(RPG)	150 元
神奇猫(ACT)	130 元	波斯王子(ACT)	140 元
八玉勇士(RPG)	220 元	壮志凌云(SHT)	250 元
真人快打(ACT)	250 元	王子历险(ACT)	250 元
超音鼠(ACT)	250 元	雷霆风暴(SHT)	280 元
幻影都市(RPG)	280 元	银河之星(最好 RPG)	250 元
第三次世界大战(94 最新 SLG)	320 元	乱马 1/2(RPG)	320 元

另有大量 3DO 游戏如 17 人快打 X 版、卒业Ⅱ、星球大战等。土星游戏 VR 快打等，星际杂志 93 版 126—139，15 元/本，94 版，30 元/本，全部彩印，软硬件介绍、新卡、攻略天地等是各闯关族的良师益友。

以上介绍均可邮购，欢迎来函来电，主机邮费20元，卡邮费 10 元，特快加倍。款到三天内发货。(千万不要随信夹寄邮费，遗失与本店无关。)

收款人：叶 威　　电话：(0512)5242655

电传：(0512)7265955

香港联系人：叶 华

电话：(00852)6695947

帐号：704—0122628002

开户银行：苏州中信实业银行苏州分行

特价供应

港龙

玩友俱乐部

*沈　冰　男　15　初三　电玩、踢球　上海市杨浦区飞虹路1047弄40号401室　200092
*任　熹　男　14　初中　电玩、逛街　河南省郑州市黄河路1号楼副14号　450003
*徐骏捷　男　16　高中　游戏机、闲聊　上海市翔段路300弄26号202室　200433
*王　彬　男　16　高中　游戏机、漫画书　上海市宝山区海滨二邨51号601室　200940
*徐　伟　男　18　中专　音乐、逛街　上海市普陀区真如镇南大街34弄5号503室　200333
*杨晓明　男　20　大专在读　电脑、读书　湖北省武汉市青山区任家路41街15门5号　430081
*陆　铭　男　18　高中　电玩、画书　上海市浦东新区川沙镇护塘街314号　201200
*郑晓辉　男　21　高中　电玩、绘画(胡画)　河南省周口地区林业技术推广站　466000
*杨金罡　男　22　大专　军事、体育　天津市塘沽区新港新开里A5-7号　300456
*吴　岚　男　17　高中　电玩、看书　湖南省湘潭市下摄司解放村55栋41号　411101
*袁海平　男　20　中专　音乐、电玩　上海市虹口区场中路245号67幢201室　200434
*陆凌青　男　17　高二　游戏机、足球　上海市鞍山八村28号203室　200092
*吴　承　男　16　初三　游戏机、看书　上海市打虎山路六弄五号503室　200092
*郑睿康　男　18　初中　电玩、桌球　武昌晒湖小区51号1—2门史荣转郑睿康(武汉市)　430064
*张　炜　男　18　中技　音乐、养鱼　西安新城区公园南路二十街坊9号楼1门1号　710043
*邹　军　男　21　大专　阅读、电玩　江苏省无锡市中桥二村86号103室　214073
*房　欣　男　13　初中　电玩、音乐　北京毛纺厂宿舍南小区12#楼1门107号　100085
*茅依佳　男　15　中学　电子游戏、看书　上海市南市区新肇周路1216弄17号201室　200011
*梁　涛　男　24　本科　集邮、音乐　北京大学中关园47公寓405号　100080
*栗晓宁　男　17　高中　漫画、音乐　山东新华制药厂职业高中高三二班　255005
*刘　睿　男　20　本科　电脑、GAME　四川联大西区(成都科技大学)267信箱　610065
*胡　胜　男　16　中技　电游、聊天　湖南省湘潭市湘钢新四村二十一栋一号　411100
*魏　宁　男　16　高中　电玩、游泳　北京市朝阳区金台西路2号人民日报北区宿舍21楼2单元407号　100026
*王　端　男　11　小学　打架、做梦　团结湖中路南一条8号楼1单元101　100026
*马　雷　男　31　高中　音响、计算机　北京市132信箱70分箱马建转　100039
*宋大治　男　17　高中　TV GAME、看漫画　山东省济南市山大路33号　250013
*惠　鉴　男　13　初中　游戏机、学习(怎样攻关)　北京市西城区月坛北街25号55门11号　100037
*崔焕然　男　20　大专　电脑、电子游戏　四川省重庆市四川外语学院英三系119信箱　630031
*田　东　男　14　初三　电玩、足球　四川成都市青白江区川化中学初九五级一班　610300
*朱　威　男　15　高中　游戏机、逛街　北京大兴县江海乡军委大院5号楼301室　100076
*王　克　男　23　初中　游戏机、登山　北京市昌平县南口镇平安里19号　102202
*索　雷　男　14　初二　电玩、游戏机　北京市宣武区永安路20楼2单元10号　100050
*缪拯元　男　16　高中　游戏机　上海市徐汇区龙水北路900弄24号604　200232
*李　轶　男　17　中专　电子游戏、篮球　北京东城区东直门北小街北官厅3号楼2单元603　100007
*王　岩　男　16　高中　电子游戏、音乐　北京右安门外西庄3号楼305　100054
*张　晋　男　16　中技　画画、读书　北京海淀区清河镇毛纺南小区13号楼203室　100085
*郑伟男　男　12　六年级　电玩、看书　北京朝阳区亚运村安苑北里8号楼2503号　100101
*曹晓春　男　21　大学　PC游戏、连环画　上海师范大学189#信箱　200234
*石志方　男　16　高二　游戏机、看《GAME》　上海市山阴路57弄80号　200081
*刘正国　男　24　中专　电玩、看书　上海市普陀区南王家宅路丙弄120号203室　200061
*冯慷健　男　15　初中　看书、音乐　中国上海市重庆南路205弄92号　200025
*龙　钢　男　11　小学　电子游戏、听歌　北京市丰台区靛厂二队288号　100039
*王　勇　男　18　高中　游戏机、看书　北京东外北大街12楼1104号　100028
*王　勇　男　20　大学　电玩、beauty　北京联大机械工程学院93145班　100020
*黄　毅　男　14　初中　足球、漫画书　上海市黄浦区宁波路73号　200002
*周力峰　男　14　初二　电玩、钓鱼　上海市杨浦区四平路闸电新村980弄23号2室　200092
*姚　迪　男　13　初中　游戏机、乒乓球　北京市复兴路甲63号1楼二单元　100036
*郭可晶　男　16　高中　电脑游戏、音乐　上海市中山北一路295号外语附中高

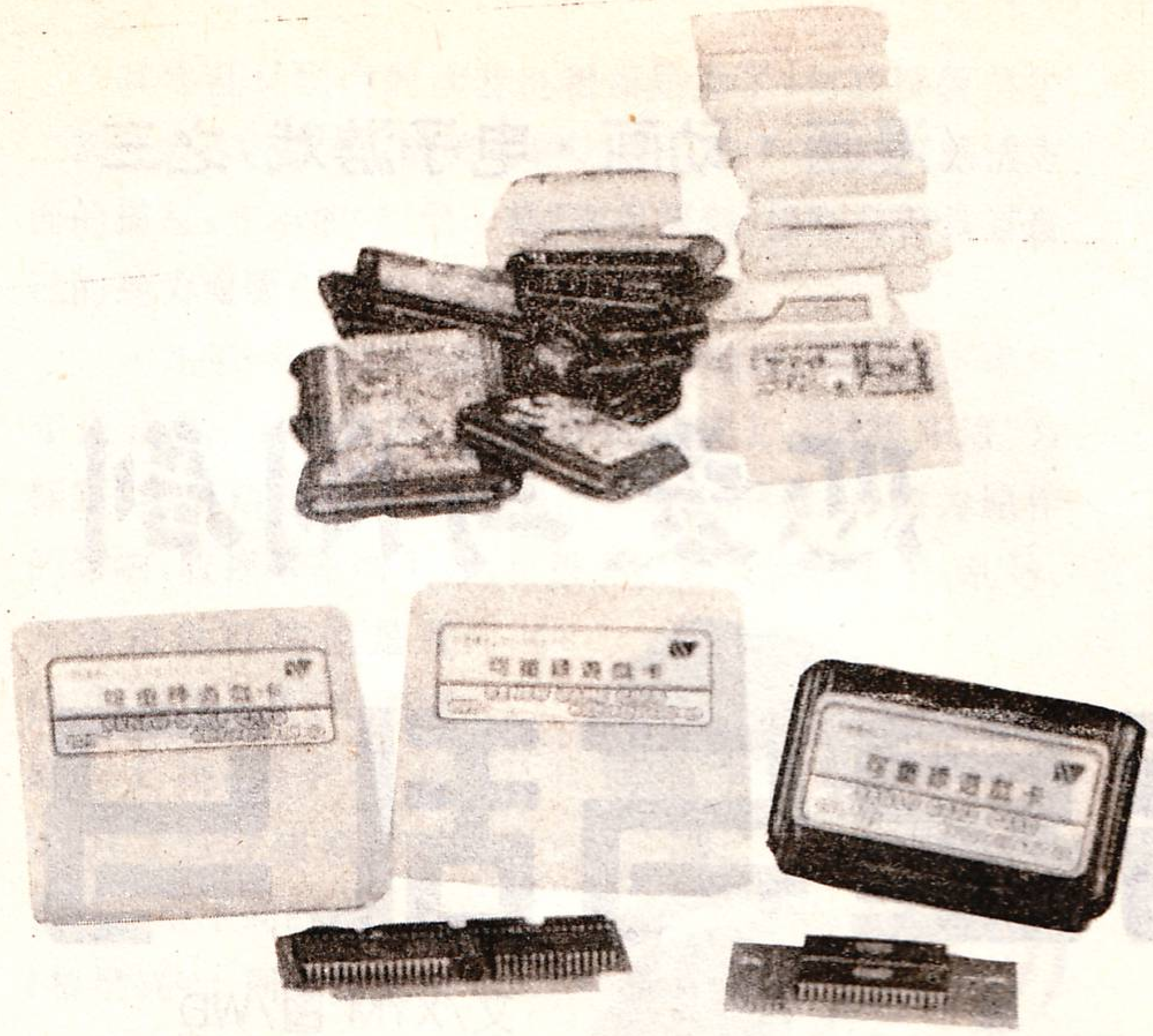
玩　友　俱　乐　部

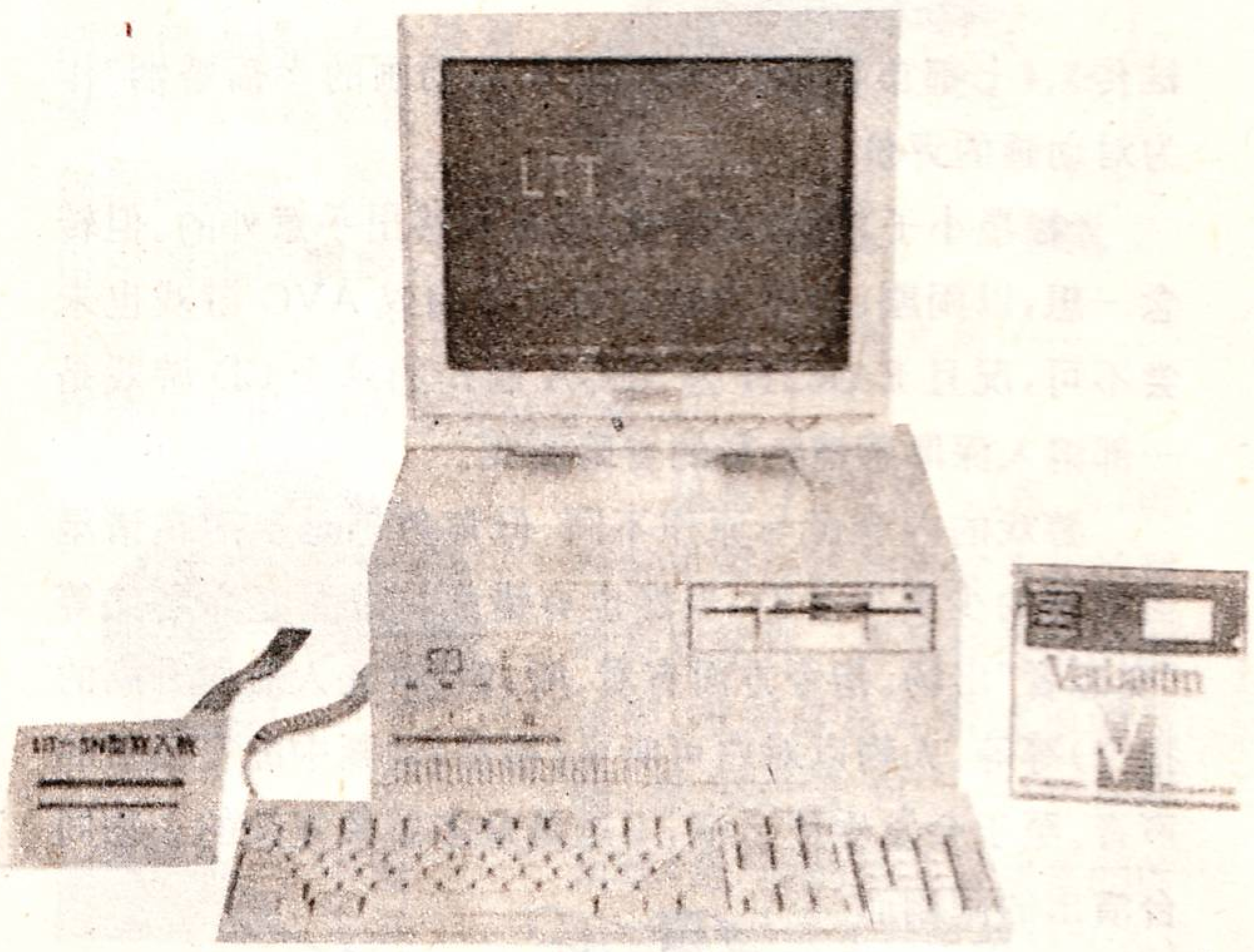
姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②		邮编		
地址							

- 自95年开始，本刊将设"玩友俱乐部"。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。
- 请剪下表格填妥后寄到"北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009"
- 凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。
- 爱好只可两项，文字要简明，如"登山、音乐、逛街"等

一(1)班　200083
＊贺　军　男　19　职高　摇滚、滑板　上海市浦东朱家门摇浜角 6 号　201208
＊谢逸康　男　16　初三　游戏机、交友　上海市嘉定县西塔城路 470 弄 14 号 601 室　201800
＊思　雨　男　18　高中　电玩、音乐　上海市浦东德州五村 11 号 301 室　200126
＊龙　迅　男　16　高一　Game TV、逛街　上海市南市区徽宁路 634 弄 47 号　200011
＊吴继东　男　19　初中　音乐、看书　上海市徐汇区紫阳路 162 号　200030
＊吴昌骏　男　18　技校　电玩、小说　上海武宁路 43 弄 1 号 501 室　200063
＊朱　明　男　18　初中　音乐、电子游戏　上海市徐汇区朱梅路 1 号上海真空电子职业技术学校电工班　200237
＊毛国亮　男　13　小学　电玩、看书　湖南省长沙市西区望月湖一片十四栋五门 601　410006
＊周崎明　男　18　中专　电玩(RPG)、漫画　上海浦东新区浦东大道 592 号 810 室　200120
＊来　宾　男　21　中专　电玩、幻想　上海市普陀区宜川六村 60 号 505 室　200061
＊董　路　男　18　中专　摩托车、高台跳水　上海市浦东新区源深路 158 号(2921 班)　200120
＊孔宪治　男　17　中专　电玩、漫画　上海市南市区瞿溪路 120 弄 25 号 202 室　200011
＊向　杨　男　16　初中　电玩、看书　吉林省长春市朝阳区锦程大街 541 栋 1 门 14 中门　130011
＊左　仲　男　18　高中　游戏机、音乐　湖南省常德市半边街 244 号　415003
＊傅晓钧　男　20　高中　足球　杭州市大资福庙前 16 号　310008
＊陈　跃　男　15　初中　音乐、跳舞　四川省成都市九眼桥望江路 13 号　610061
＊孙　平　男　14　初中　电脑、游戏机　上海市普陀区新村路前赵宅 198 号　200333
＊陈镥傢　男　12　中学　电脑、足球　上海市虹口区山阴路 85 弄 8 号　200081
＊李雪辉　男　19　中专　电玩、音乐　上海市甜爱路 301 号 204 室　200081
＊谢　佳　男　23　大专　电子游戏、旅游　四川省重庆大学东林村 15-7-3　630044
＊苏洪吉　男　16　初中　体育、音乐　四川省重庆市大渡口区建设村 8 幢 32 号　630080
＊吴　殚　男　13　初中　电子游戏、收集漫画书　四川省重庆市市中区人民路 205 号 7-2　630015
＊周　游　男　19　大三　看书、游戏机　上海电力学院 038 信箱　200090
＊刘　彤　男　19　大学　电玩、乒乓球　清华大学 27# 楼 319 室　100084
＊刘　骏　男　18　高中　电子游戏、音乐　江苏省无锡市清杨新村 152 号 202 室　214023
＊吴震中　男　21　高中　闯关、音乐　浙江杭州西子宾馆南山路 37 号　310007
＊黄　渝　男　15　初中　电子游戏、看书　重庆电力高级技工学校电 9430 班　630053
＊邵　晗　男　15　初中　美术、音乐　云南省昆明市第十中学初三(1)班　650011
＊陈　新　男　18　高中　电玩、音乐　四川省重庆市邮政技校 92 级 1 班　630020
＊王斌杰　男　16　中专　电子游戏　上海市杨浦区定海路爱园二村翁家宅 15 号　200090
＊顾江博　男　16　中专　美术、书法　北京市新型防火装备厂　100085
＊武　玮　男　17　高中　漫画、电游　天津市大港区西四区 31-5-301 张磊转　300270
＊张　磊　男　18　中专　漫画、电游　天津市大港区西四区 31-5-301　300270
＊柴三山　男　19　大专　绘画、电玩　北京市西城区西直门外大街新兴东巷十五号明星公司　100044
＊李唯一　男　15　初中　足球、电玩　上海市杨家渡路 310 弄 21 号 602 室　200120
＊诸晨一　男　17　初中　音乐、美术　无锡市荣巷新村 15 号 501 室　214063
＊杨亚军　男　17　高中　绘画、游戏　河北省安新县西里村罗家坑 7 号　071600
＊韩　驰　男　16　初中　足球、玩游戏机　辽宁省本溪市明山区红光街 51 栋 2 号　117000
＊胡　舰　男　22　初中　下棋、运动　四川省夹江县 7102 油库　614100
＊陈　超　男　21　高中　摄影、漫画　苏州市南环新村 22 幢东 302 室　215007
＊张　陆　男　16　高中　画画、读书　河南省郑州市金水区防疫路化药厂家属楼 13 号　450053
＊杜　鹏　男　16　高中　摇滚音乐、看书　北京市崇文区得丰西巷 51 号　100051
＊安　康　男　16　高中　电子游戏、模型　济南市历下区解放路第三小学　250013
＊李森豹　男　12　小学　电玩、棋类　湖南省长沙市西区望月湖一片十四栋五门 601　410006
＊王桢栋　男　16　高中　绘画、TV GAME　上海师范大学附属中学高一(3)班　200234
＊高　猛　男　14　初三　电玩、绘画　北京海淀区紫竹院路四号楼 1006 号　100081
＊郭　进　男　16　高中　闯关　北京海淀北大附中高一(1)班　100080
＊敖　鹏　男　17　技校　读书、玩　北京市电子工业技校 93-701 班　100018
＊武　政　男　18　高中　电脑游戏、音乐　北京市丰台区三倾地甲 1 号办工楼五楼　100039
＊陈靖宇　男　21　大学　收集枪械资料、录像　哈尔滨工程大学 91-821 班　150001
＊杨　超　男　21　大专　游戏机、漫画　四平联合收割机厂工艺处　136001
＊王岳东　男　17　高中　TV GAME、交友　上海市华东师大一附中高三(3)班　200080
＊姚　翔　男　23　初中　电玩、登山　北京市丰台区葆台村　100071
＊申四甲　男　16　高中　电玩、棋类　江苏连云港市东方中学高二(3)班　222042
＊洪海洋　男　17　高中　电子游戏、篮球　沈阳市汽车技术学校　110005
＊叶晓春　男　17　高中　电玩、音乐　江苏省昆山市锦溪镇锦溪中学高一(1)班　215324
＊邓　芳　女　16　初中　逛街、看书　四川省成都市铁路工程学校 294-1　610031
＊陈　昶　男　18　高中　电玩、闯关　福建省福州市营迹路温泉花园 A 座 5-D 室　350003
＊王　杉　男　15　初三　电玩、漫画　北京市海淀区车道沟 10 号院东 1-5-515　100081
＊孟　飞　男　19　中专　电子游戏、音乐　四川重庆璧山 56029 部队 96 分队　632760
＊许明铭　男　14　初中　收集火花、写游戏密技　重庆市江北区建新东路 21 号　630020
＊郑　辉　男　17　高中　PC GAME、漫画　湖北省武汉市一元路海寿里附 27 号　430014
＊黄　琦　男　18　高中　TV GAME、绘画　成都市青白江区工农街化工五村十九栋一单元五楼九号　610300
＊杜大为　男　15　初中　电子游戏、听歌　天津市和平区康定路 15 号 509 室　300052
＊杨万树　男　26　中专　电子游戏　内蒙古赤峰市翁旗乌丹中蒙医院二门诊　024500
＊许昱民　男　21　大学　长跑、整理资料　华东理工大学 69 号生化 910　200237

*康　曜　男　19　职高　音乐、游戏机　上海市杨浦区平凉路1695弄4号603室　200090
*张　春　男　16　中专　音乐、聊天　上海市闸北区和田路新赵家宅33号202室　200070
*周　青　男　15　初中　闯关、交友　上海市桃源路107弄9号　200021
*庄　霏　男　18　大学　电玩、漫画　河南郑州大学理科区1-45信箱　450052
*郑　毅　男　16　初中　游戏机、跳舞　上海市杨浦区延吉东路125弄20号601室　200093
*陈同群　男　17　高中　游戏机、计算机　天津市河东区东小马路52725部队　300161
*毛　磊　男　16　中专　微机、体育　武汉市财经职业中专9402班　430031
*高　飞　男　19　高中　游泳、音乐　上海市南市区篾竹路204弄3号　200010
*熊　彬　男　15　初中　音乐、玩游戏机　湖北武汉电信器件公司熊国民转　430074
*宾海涛　男　15　初三　收集漫画、电玩　湖南省湘潭市调塘路草塘仓库　411100
*王　立　男　18　技校　电玩、音乐　上海市杨浦区邯郸路500弄3号502　200433
*郑艳军　男　17　技校　漫画、电子游戏　北京丰台区赵公口4楼4单元303室　100075
*高　杲　男　20　大专　书法、绘画　湖北省宜昌市自来水一厂　443000
*朱俊杰　男　21　高中　电脑、电子游戏　上海市淮海西路442弄81号上海液压泵厂宿舍210室　200052
*陈　渊　男　12　小学　漫画、电玩　甘肃省兰州市城关区沙厂巷79号304室　730000
*杨鹏军　男　17　高中　电游、电脑　山东省青岛市市南区中山路69号　266001
*陈　立　男　17　高中　体育、看书　上海市宝山区淞南新村2号401室　200431
*冯　众　男　15　初三　体育、漫画　北京西城区北魏胡同36号　100035
*郑　凯　男　16　初中　电玩、看书　辽宁省鞍山市三十五中三年三班　114001
*陈雪彦　男　17　初中　电子游戏、漫画书　云南省曲靖一中高961班　655000
*蒋　祺　男　17　高中　电玩、音乐　湖南湘潭钢铁公司第一中学高123班　411101
*李　宁　男　19　中学　电玩、听歌　辽宁省海城市东关街福民委《回民商店》　114200
*文　剑　男　17　中技　电玩、读此刊　湖南株洲七斗冲耐磨分厂文利国转文剑收　412008
*赵嗣龙　男　18　高中　电玩、音乐　江苏省南京市新蕾公司家属区5-20-506　211100
*缪运鹏　男　17　高二　电脑、体育　四川省成都市协进中学(28中)高二·二班　610015
*骆卫华　男　17　高中　足球、音乐　四川省重庆市铜梁县铜梁中学高九六级三班　632560
*鲁　辉　男　13　高中　游戏机、模型　湖北省沙市市第三中学高一(2)班　434000
*俞　林　男　16　中学　游戏机、足球　上海市虹口区母徒路289弄12号　200082
*王跃飞　男　16　初中　电玩、听音乐　上海市浦东新区凌桥中学初三(1)班　200137
*沈小鹏　男　14　初中　电玩　上海市徐汇区中山南二路999弄4号1A　200030
*谢　山　男　17　高中　电游、漫画　湖南省常德市七中130班　415000
*廖　然　男　14　初中　电游戏、逛街　云南省昆明市复新村鸡鸣桥305号　650032
*刘　熙　男　15　初中　电脑、电子游戏　四川省乐山市土桥街47号金桥股份有限公司　614000
*曾　涛　男　14　初中　电玩、看书　四川省乐山市市中区白塔街财政局宿舍五楼一号　614000
*蒋　俊　男　14　初中　绘画、电玩　四川省内江市铁路工务段　641000
*李　军　男　23　大专　天文、电游　湖南省湘潭柴油机厂宿舍区13栋304号　411100
*张　淳　男　12　小学　游戏机、乒乓球　北京市海淀区北京邮电大学14楼14434号53信箱　100088
*龙　平　男　20　大学　电影、音乐　湖北省武汉市华中师范大学中文系9302班　430070
*许　源　男　17　高中　集邮、逛街　山西省阳泉市战备路平东区6号楼3门13号　045000
*李春义　男　22　大专　电子游戏、模型　四川省成都市温江县柳城镇东大街77号　611130
*范　磊　男　15　初中　看书、电子游戏攻关　江苏省常熟市虞山镇元和小区30幢202室　215500
*刘　特　男　16　高中　绘画、音乐　江苏南京市颂德里15号601室　210003
*陈　龙　男　16　高中　TV GAME、音乐　沈阳市东陵区第51中学高二·六班　110015
*蔡　峻　男　17　高中　足球、音乐　上海市静安区石门一路252弄29号　200041
*樊　健　男　19　高中　游戏机、装模型　西安市尚德路38号4单元401号　710004
*王　宇　男　15　初中　摄影、下棋　辽宁省鞍山市26中学二·9班　114001
*李晓峰　男　17　高中　电子游戏、写作　沈阳实验高级中学高三理二班　110044
*洪　伟　男　17　中专　逛街、音乐　武汉市自治街仁原巷10号2单元5-4　430022
*王　珂　男　15　初三　音乐、漫画　上海市控江路640弄3号603室　200093
*王书径　男　14　初中　看书、足球　沈阳市沈河区南二经街24号楼4-1-3　110014
*马　聪　男　18　中专　电玩　上海市浦东乳山二村76号604室　200120
*丁　晔　男　15　小学　游戏机、漫画书　上海市陕西北路119弄33号　200040
*郑　磊　男　18　职高　音乐、电脑　北京市劲松职业高中　100021
*付文俊　男　15　初中　电玩、看书　上海市芷江西路254号701室　200070
*江开祥　男　15　中专　玩电动、看GAME集中营　湖北省武汉市税务学校9404班　430054
*徐　伟　男　22　高中　集邮、下棋　山东淄博市张店区中心路100号　255040
*陈晓艺　男　17　高三　足球、日本漫画　陕西省咸阳市西藏民族学院附中高三文班　712082
*郑思骏　男　16　初中　电子游戏、音乐　上海市闵行区莘庄镇莘松三村66号204室　201100
*郑俊涛　男　17　高中　电玩、篮球　湖北省宜昌市西陵一路3号2栋5楼501号　443000
*肖路明　男　20　初中　电游、音乐　北京市西城区车公庄北里15号楼4单元412号　100044
*李　琳　男　14　中学　电玩、电脑　上海市青浦镇城东新村91楼101室　201700
*彭　浩　男　19　中专　游戏机、流行乐　四川省重庆市重庆第二机床厂开发车间　630060
*王振伦　男　18　技校　电玩、音乐　天津市和平区重庆道24号内2号　300050
*施海毅　男　22　中专　武侠书、旅游　上海市杨浦区三门路36弄3号401室　200433
*姜　军　男　18　技校　电玩　上海市闸北区彭浦新村临汾路299弄5号1207





我公司根据经销商和用户反馈信息，组织技术人员昼夜奋战，在 LIT 可重录型游戏卡基础上又隆重推出 LIT 系列三大热点产品。

▲街机可录型电脑板

开游戏机房，换节目电脑板是机房老板的一件烦恼事情，少则数百元，多则几千元，有了 LIT 街机电脑板，换一次节目，就可以象家庭 LIT 卡，只需一些录制费。

▲家庭 16 位立体游戏机大容量可录卡

大容量 16M，可录 16M 节目，带记忆功能，有 4M、8M 组成合卡功能。

▲家庭 8 位游戏机用中小学系列学习节目

电子游戏机已普及到每一个家庭，如果能用它进行电脑教学，对家庭对社会都将是一件很有意义的事情。为此，李氏公司投巨资，召络天下软件开发英才，依照教学大纲，开发出用于中小学各科的全系列学习节目。该套节目可选择重复录入 LIT 可重录型游戏卡，在普通游戏机上便可使用。

（注：凡 LIT 产品老经销商欲经销以上产品请速联系，欲经销 LIT 产品新客户请提前申请和预约）

继续提供家庭 8 位、16 位 LIT 系列可重录游戏卡及录制系统。

欢迎在各地
经销商处选购

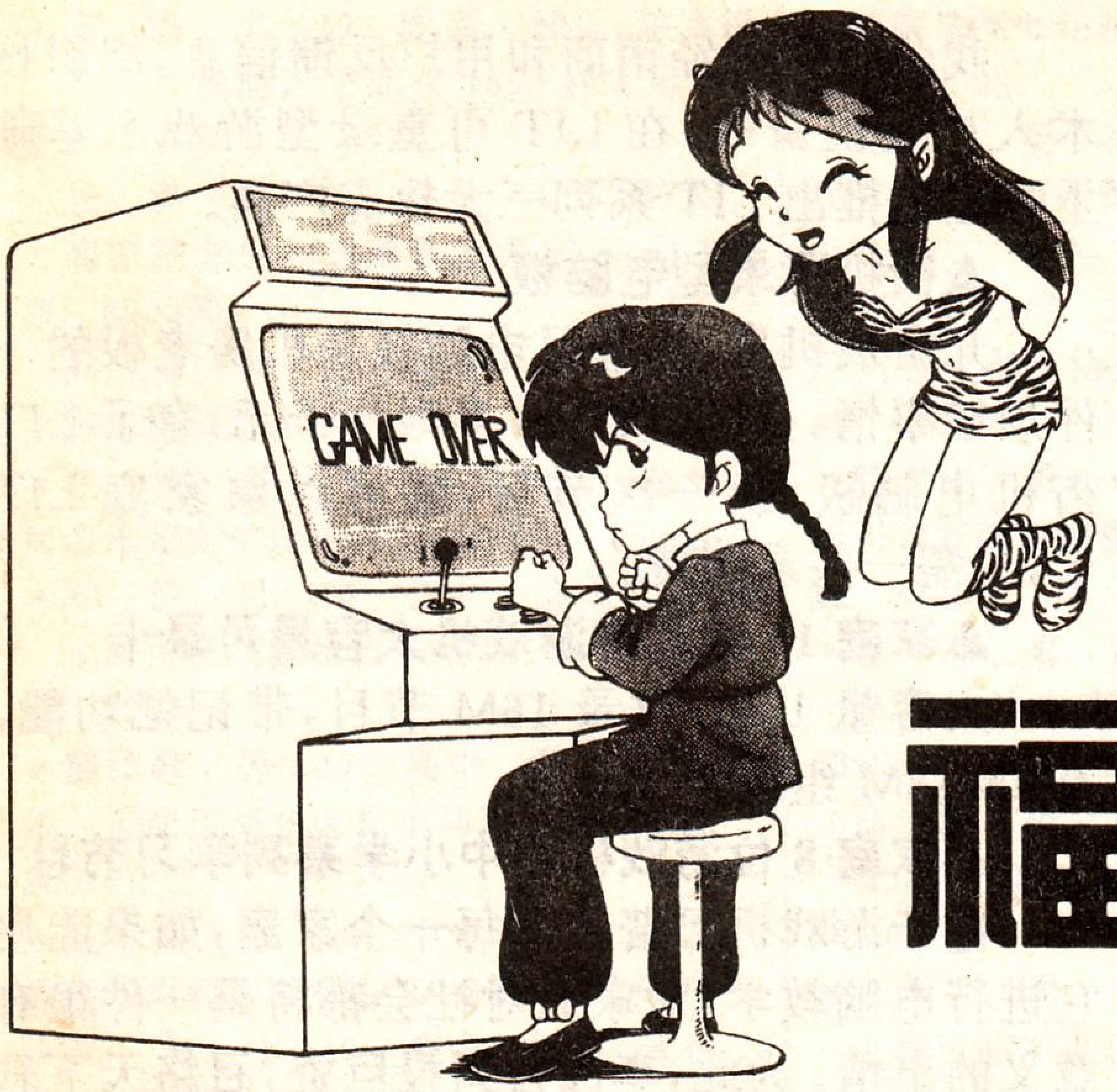
突发奇兵
三大热点产品

李氏科技发展有限公司荣誉出品

地址：陕西省宝鸡市金陵路 21 号
电话：0917—219789 211261　邮编：721001
深圳分厂：深圳市宝安区西乡新安五路 77 区 25 栋厂房三层
业务电话：0755—7900837　邮编：518102
哈尔滨办事处：0451—8602158

上海经销商：上海市永利行贸易有限公司
电话：3784293　BP：2440088—3418
北京经销商：朝阳区和平街文化站游戏厅（8 区计量院南门西侧 100 米）
电话：4216131—224　孟健康

〈漫画·动画·电子游戏〉之三



恋爱与闹剧

福星与乱马

文/XYM 图/WD

大男人被泼了凉水竟变成了小猪！那么男孩变女孩也应不足为奇了。倘若青海省真有"溺泉乡"，不知读者您的第二个自我会是什么？地球出现了长角的外星美女！是人？是鬼？花心大少亦担当保卫地球的使命，这一切的一切都是：

□恋爱与闹剧　福星和乱马

说起今天的高桥留美子，已是一个非凡的漫画家了。她的三大代表作《福星小子》（也译成《五路福星》与《山T女福星》），《相聚一刻》（也译成《一刻公寓》）与《乱马1/2》（也译成《七笑拳》）在日本漫画、动画界造成的影响及其本身的魅力，决不逊于《七龙珠》与《圣斗士》等一些热门漫画，而且有渐渐超越前者的倾向。这三部作品被制成了各种游戏软件且《乱马》、《福星》均不止一个节目、真是相当有缘份。

《福星》被喻为80年代漫画与动画的代表作。以花心轻浮的高中生诸星当及他的（被迫）未婚妻、拉姆为中心，包括了人类，妖怪、宇宙人在内的大混乱生活，漫画《福星》惹来了大群漫画迷的拥护，因此为高桥留美子在小学馆取得了举足轻重的地位。

《福星》是高桥留美子的成名作，亦是首先制成动画的作品。TV版联映四年半，以第五部《ボーイ·ミーツ·ガール》作为剧场版的完结篇，OVA每年制作一到二部。尽管原作漫画连载早已告结束，在九一年亦推出《福星》十周年纪念用剧场版《无论何时、My Darling》。可见高桥作品受欢迎之程度。日本著名作家田中芳树（代表作漫画小说《银河英雄传》、《七都市物语》）亦用"原作与动画的幸福婚姻"作为对动画的评价。

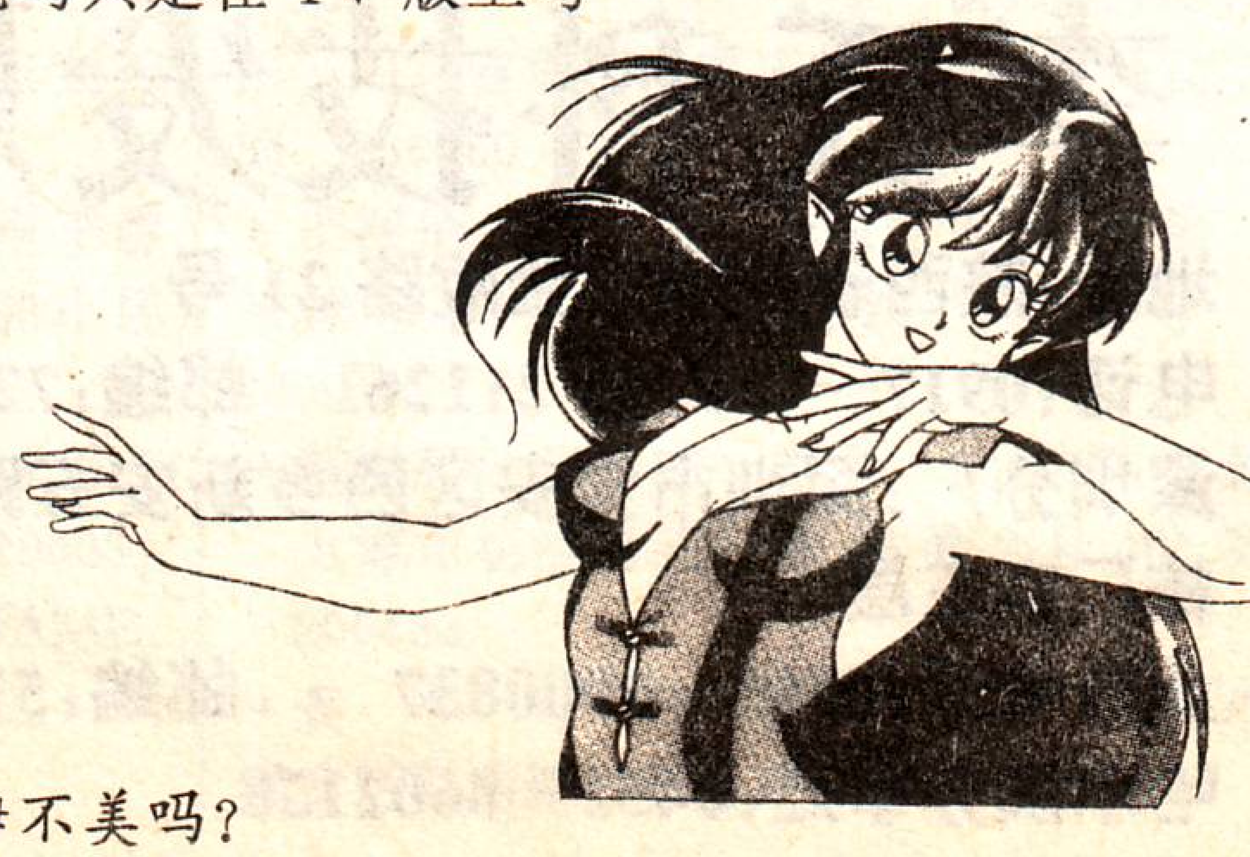


《福星小子》制作成游戏，也是真够出乎意外的。但转念一想，以闹剧、搞笑为题材的故事编成AVG游戏也未尝不可，况且EARTH为SEGA制作的这个CD游戏是一部溶入深厚感情色彩的冒险游戏。

游戏的内容虽与原作不同，但角色仍是生活在诸星当周围的少男少女们，当然也有错乱坊及龙之介之父等"变态者"出场。指令方面有看、听、触摸（让人血压升高的指令）等等。人物以对白可听见《福星》动画中配音演员的声音。至于会发生什么事，不过是众多关系复杂的人物同台演出的闹剧而已，最后完场必定为拉姆获得当的心而告终。此游戏在MD新作排行榜位于第三。



在《福星》十周年纪念放映剧场《无论何时、My Darling》的同时亦推出了《乱马1/2》的第一部剧场版《中国寝昆仑大决战！破坏的激斗篇》（好长的名字）。在这以前乱马只是在TV版上与观众见面。



你能说拉姆不美吗？

其实乱马国内的读者也相当熟悉了，与高桥留美子二部代表作相比较，搞笑逗趣之处稍逊于《福星》、感情方面的描写，亦不如《相聚一刻》来得深刻，但乱马仍具有自己的魅力而吸引了众多读者。

八九年《乱马 1/2》推出了 TV 版动画。（九四下半年亦在卫视中文台播放），在原作的基础上，以“热斗篇”为标题，内容稍作改动，在每周的黄金时间播出，因为原作的影响，收视率不断上升，在最受欢迎人物选举中，乱马、茜等角色自然也是首位。首部剧场版《中国寝昆仑大决战》于 91 年 11 月 2 日在银座影院首映。由于同时也上映《福星》的十周年纪念用剧场版，那日对日本的高桥迷来说，是个极重要日子，一连多场票房都保持爆满。此次故事由中国来的麒麟，来薙与乱马、茜之间形成的恋爱四角形，由此展开的故事……


乱马与来薙之间……


被麒麟掳走的茜，她在想什么呢？

相对于《福星》，《乱马》的内容更容易被制作成各种类型的游戏软件。而几种类型的游戏中，唯对战格斗游戏独领风骚，在 SFC 及 PC－E 上几度出现《乱马》的格斗游戏最初的游戏《町内激斗》与《爆裂乱斗》两篇由美塞亚（MASIYA）制作，彩了原作的人物加上简短的故事（主要以表明战斗目地）、其中《爆裂乱斗》篇明显比《町内激斗》篇来得出色得多。登场的角色比前作多得多，连赌王、五寸钉光这些不入流的格斗技也有登场（其实其它也都是些古怪的格斗技），而在前作中全体出场的九能一家在《爆裂》一篇中却消失得无影无踪，怪哉？无论如何他们总比五寸钉光这类来的“正经”。幸好在第三作《超技乱舞》篇中，九能兄妹再次登场，“修练”之后，确有长进。鲁美克（RUMIC）制作的《超技》篇容量已达 20M 之巨，一改以往操作方式，画面、背景、音效都制作的相当精美，但也有人认为没有《爆裂》篇留下的印像深。与 ACT 不同的是，RPG 游戏给玩者更宽广的游戏空间。MEGA－CD 的《白兰爱歌》、SFC 的《朱猫团的秘宝》，这些 RPG 游戏可以让玩友见到在漫画与动画无法找到的人物与故事，而具有相同特征的 AVG 游戏上，也推出了 PC · CD 游戏《被夺的新娘》及 PC9801 的《乱马 1/2》。AVG 类的游戏可说是动画的近亲，游戏过程中不断加入动画及插图！对白亦是动画片中同样的配音演员的声音！！玩游戏便有类似看动画的感觉了（尤其是 PC9801），唯一可惜的，只是——语言不通。


从中国来的麒麟有着一击便能打倒乱马的实力

事实上，诸星当是不想放开拉姆的，乱马也只是希望与茜相相对对，但是两个男孩，也实在太幼稚了，单纯到不想表白的地步……

事实上，拉姆也好，茜也好，她们其实也是明白这些的，只是少女总想听到一些承诺的甜蜜语句……

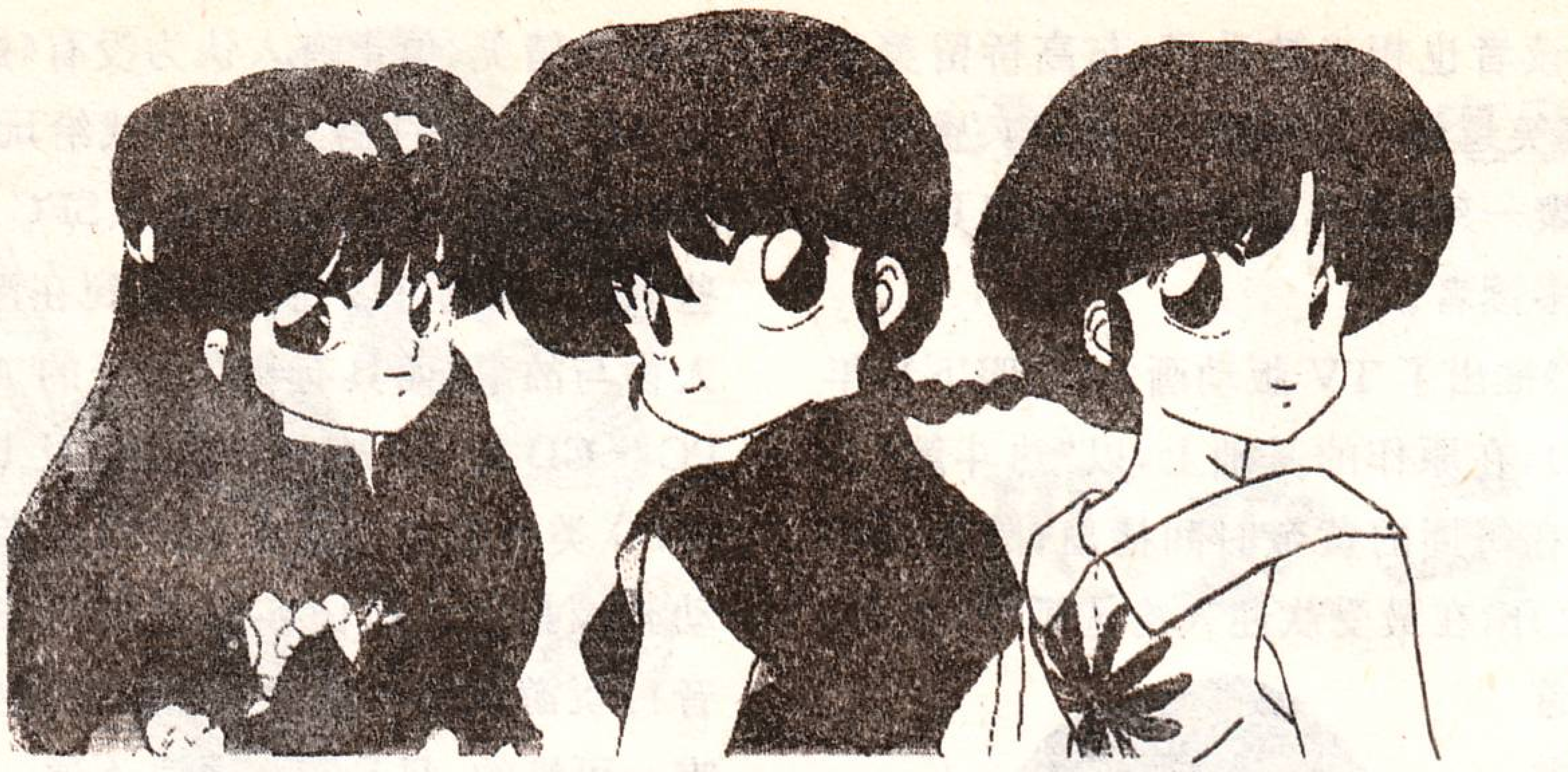


两篇设计极相似的故事形成现在大家所熟悉的漫画、动画与游戏、事实上两篇故事还是有区别的，无论如何《福星》都是“恋爱的闹剧”而《乱马》更似“闹剧性的恋爱”。其中奥秘，《福星》与《乱马》的爱好者们细心些就能够解开。至于游戏到底更偏重于那一边，笔者在这只是小声地说一句：“似乎是闹剧吧？”然而那些 9801 及 CD 游戏的玩友如有异议，笔者可就招架不住了。其实，个人的看法，众多的游戏，也都是有所不同而都有自己特色的，到底是骡子是马，只有玩友自己去尝试体会一下，方能知道。然而有一点是肯定的，《福星》、《乱马》无论是漫画、动画也好，游戏也好，给人的感觉总是轻松与愉快。那些经常给予乱马麻烦的敌人，更应说是他的朋友才对，这一点在《朱猫团的秘宝》中便可得到证明，然而，即使是战斗，也没有刻意地去塑造紧张的气氛。因为这样，有人写道：乱马的 RPG，单纯而有趣轻松，没有像一般传说 RPG 那样富有伟大的使命感，令人喘不过气……”。其实也并非 RPG 一项，其它类型《福星》与《乱马》的游戏何尝不是这样呢？至于为什么要做这样的设计与安排，高桥留美子解释道：“我的作品是隐藏了这么一个标题的：

——“想向人倾诉：人类，太好了”。

责任编辑：KING

《恋爱与闹剧、
福星与乱马》
补充资料



漫画:《福星小子》:小学馆《少年SUNDAY》周刊80年3月第15期正式连载,87年2月第8期结束。

全篇约三百五十回,单行本34卷(按国内排版方式约出65本左右)。

81年漫画动画化、包括TV.OVA.剧场版.剧场版《ボーイ.ミーツ.ガール》完结篇。88年2月6日,东宝单画系制作。

《乱马1/2》:小学馆《少年SUNDAY》周刊,87年9月,正式连载。目下连载中。89年改编成动画。首部剧场版《中国寝昆仑大决战》

经典作品的始与终!

乱马首部剧场版推出!同时放映福星十周年纪念用剧场版!!

始 《中国寝昆仑大决战!破坏的激斗篇》

天道家忽然出现一位骑象的少女,来薙。将手中拿着的卷轴掷向八宝齐,喊着:"你要负责的"!而卷轴却跌落在天道茜的手中。此次登场的,是统领坏蛋七福道神,乘着飞行宝船而来的男子麒麟。并且将茜掳去。原来,卷轴是作为麒麟未婚妻的信物。于是,乱马一行与来薙便前往中国了。茜看着对妻子死心塌地的麒麟,乱马看着长期梦想着"白马王子"的来薙,两人的心也有微妙的变化?而乱马首先要做的是面对七福道神严阵以待的楼阁!

STAFF:91年11月2日スタジオディーソ制作 监督:井内秀治 脚本柳川茂、山口亮太

配音:乱马:(男)山口胜平(在《圣传》中配龙王)(女)林原麻美(在《电影少女》中配天野爱)

天道茜:日高莉(在《兰宝石之谜》中配志强)麒麟:坝泽兼人(在《北斗之拳》中配力)

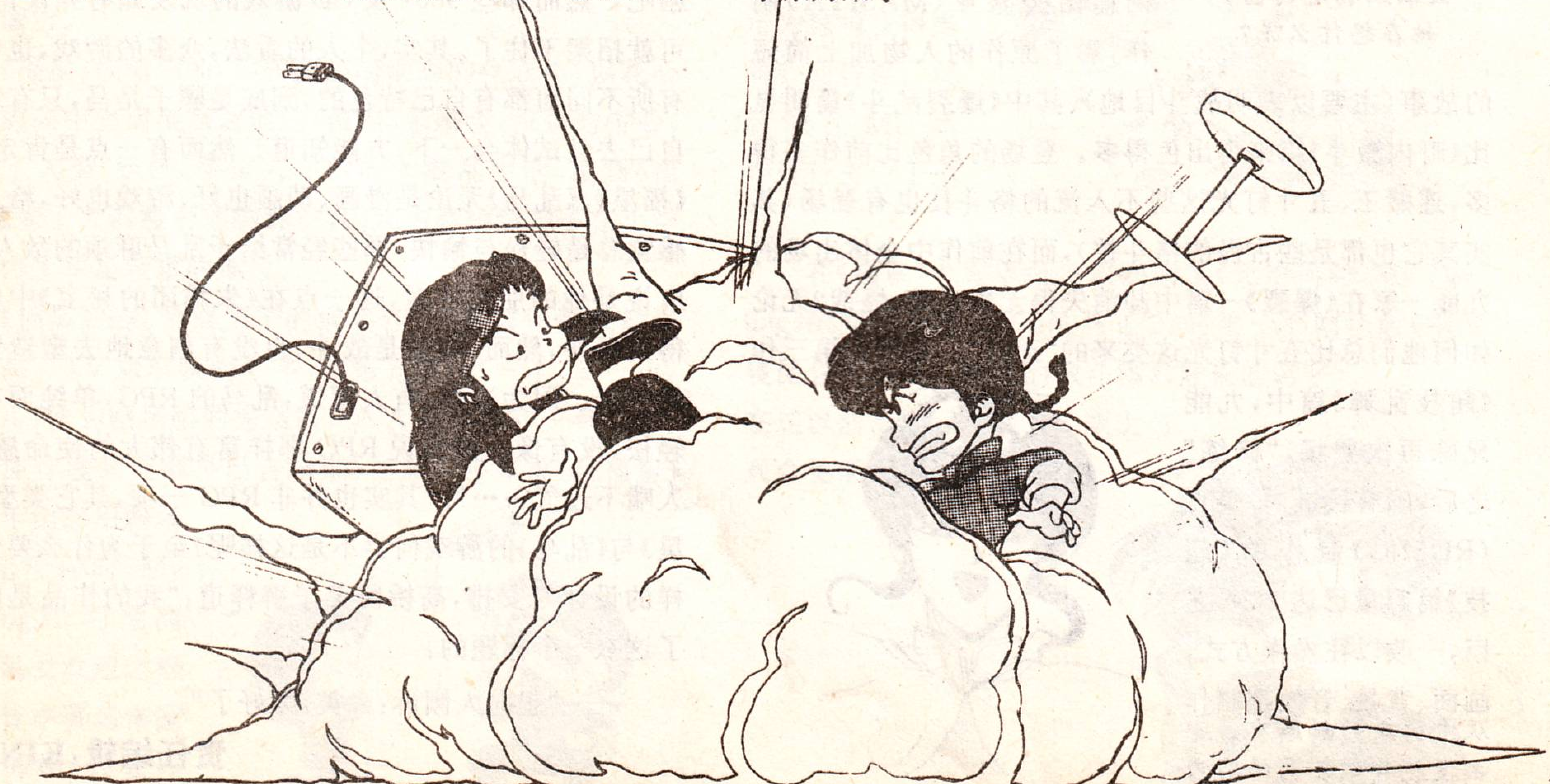
终 《无论何时 My Darling》

只有全宇宙最烦恼的人才能开启的神殿里,藏有究极的钟情药,而宇宙来的美少女露碧嘉,为了得到这种药,给他的青梅竹马里奥饮,便将诸星当带走,而那药,拉姆却让当喝下了,而当第一眼看到的竟是露碧嘉,于是对她专心不二了。装药的壶,亦被吃惊的拉姆打破了。月圆的夜,溅满药的草地,生下了一株月的水点草,而留下了一滴药,这便成了拉姆一露碧嘉所要争夺的东西了。

STAFF:91年8月18日 マット"ハウス制作 监督:山田腾久。脚本:高屋势英夫 金原智子

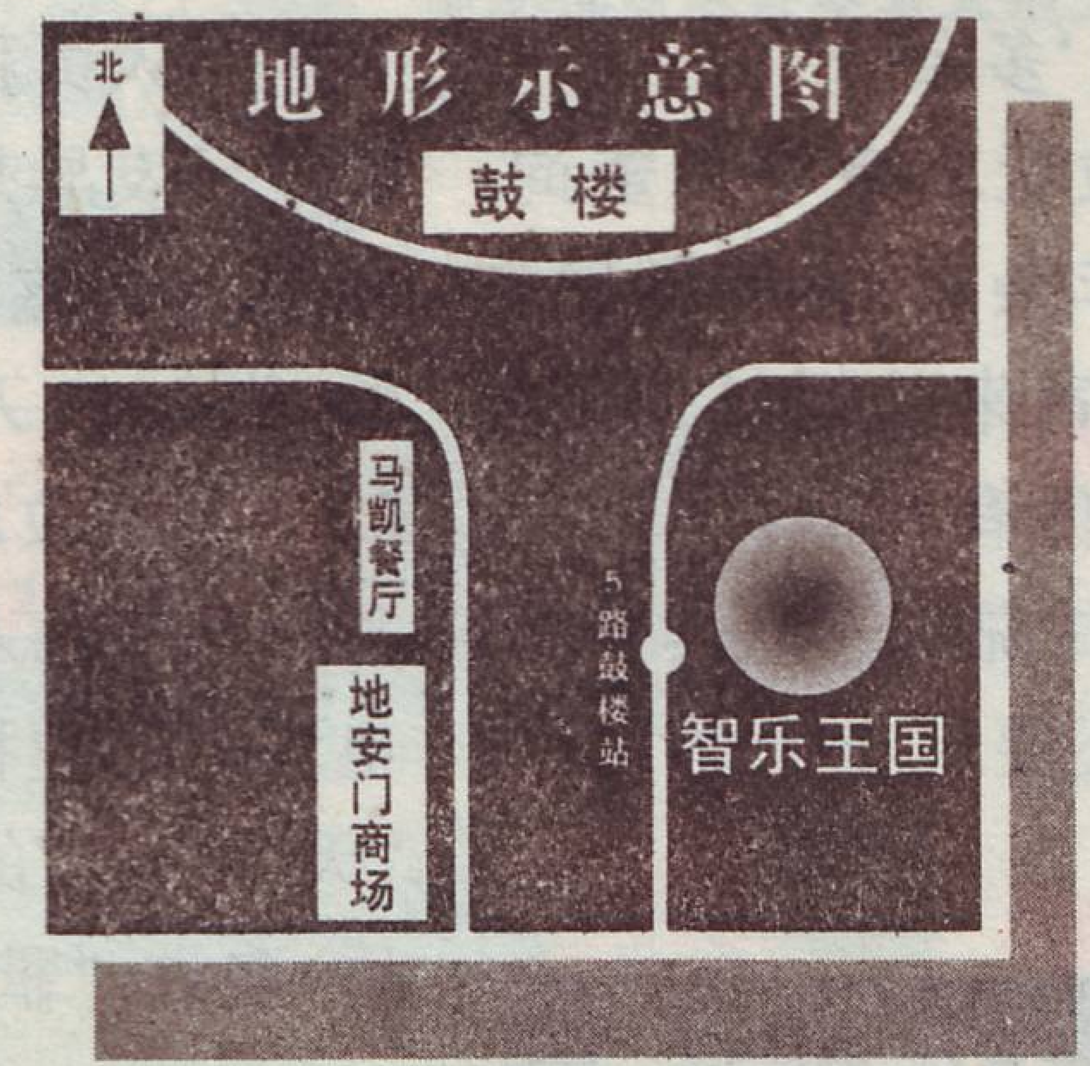
配音:拉姆:平野文 诸星当:古川登志夫(曾在《DBZ》中配短笛。《机动警察》中配游马)

露碧嘉:松井菜樱子 里奥:古本新之辅 雪:小原乃梨子



智乐王国

北京最大的游戏机专营店



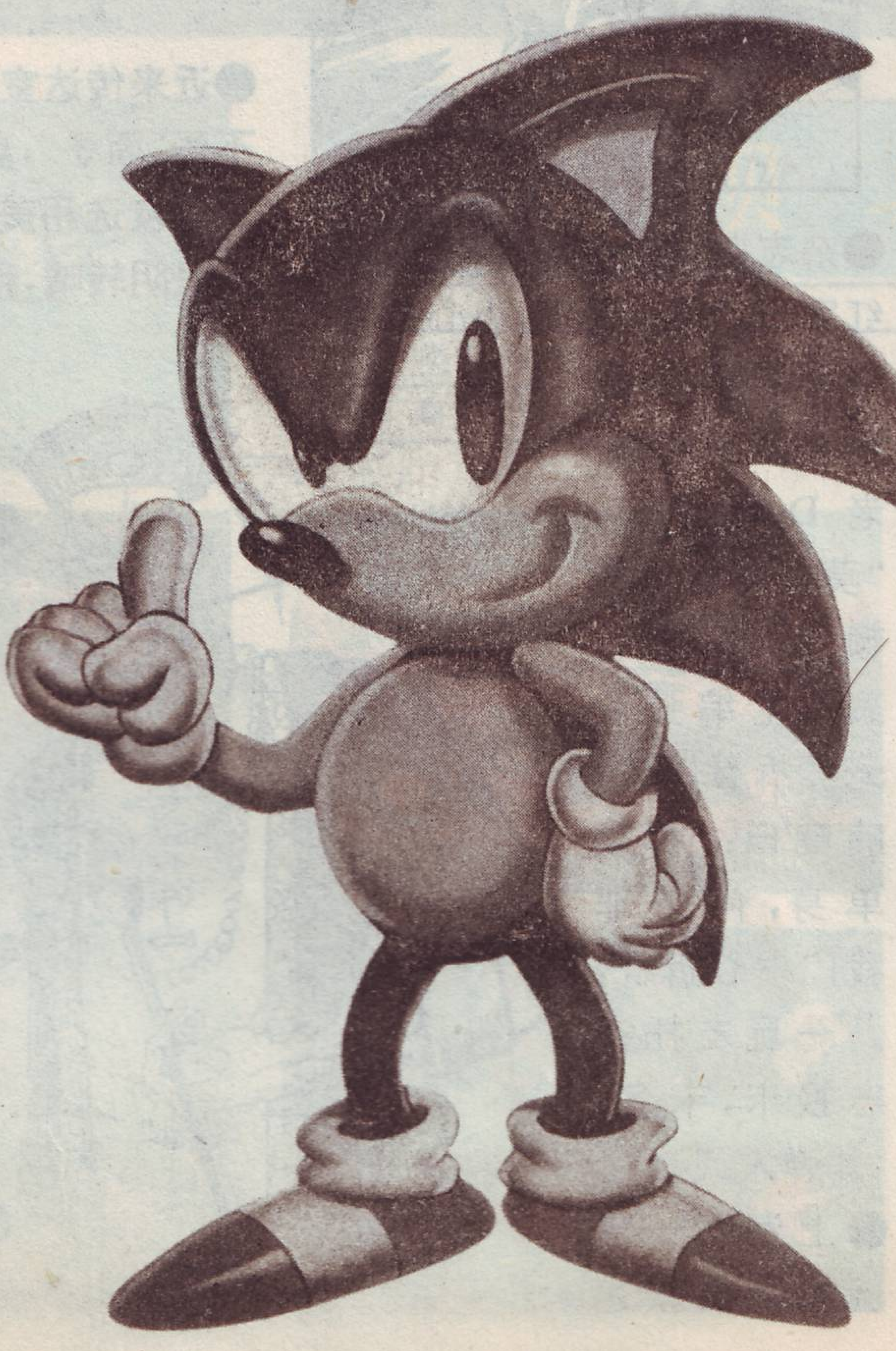
本店办理全国各地的游戏机、游戏卡邮购业务，来函索取价目表。款到三日内发货，因质量问题凭发票一个月之内寄回本店予以调换，邮费由本店承担。除零售外，还有批发业务。

★来本店选购游戏机、游戏卡，确保质量。

★这里的游戏机、游戏卡品种最全，价格最低，直接来这里最省时间。

★自选商场，方便选购。

★本店办理游戏卡以旧换新业务。



智乐王国游戏机专营店
地址：地安门外大街36号
邮编：100009
电话：01-4035664

智樂王國

●"电刑室手记"自称"厕上极品"(见第六期),引起许多玩友不满,认为不应该做贱他们喜爱的东西。谓其看"手记"多在就餐时,虽常欲"喷饭",并未有"如厕"之需要。其实古人读书有"三上",即马上、枕上、厕上,并无贬损之意。"手记"忝列"三上",已属自高。故主编将其置之书末,以为垫脚也。

●龙哥近来动辄得咎。前次"手记"说主编扣龙哥工资,龙哥如野狼之嚎。一署名"狼子"的玩友责问龙哥:老板扣你薪水,也不应学我的叫声,侵害我的专利。下次如再嚎,将对簿公堂,龙哥苦笑曰:"狼子野心"。

●黄昏时分,阿 King 约玩友来家。忽有急事,即在房门留一条云:"七点半一定回来。"届时回,见玩友留一条:"等到十九点半尚可,七点半实在等不起了。"

●杂志屡次搬家,几位玩友甚为"关切",来信询问:"是为了躲债吗?!"杂志一众哭笑不得。

●95 年第一期因纸张问题,外地发行量较少。各地发行商连连告急,怨声载道。适主编病,老 D 请示办法,主编悠然曰:"顶住。"老 D、阿 King 整日道歉,苦不堪言。无类授釜底抽薪之计,二人遂将主编家中电话告之发行商。未几,主编满面怒容弃家而来,众皆暗笑。

●武汉金鹏玩友来信说:95 年第一期一到书摊,我运气 5 秒(聚集能量),尔后,大吼一声,如虎狼一般扑往一本书。吓得老板以为我要实行三光政策,或要打黄打非,连说:"我有执照,都是正经书!"可惜我只带了 4 元钱……

●营口张志国玩友(自称"多余")建议主编为便于检查小编的忠诚度,信用值和经验值,可每期用菜单形式将小编名称后附上各种 HP,以使读者明了小编们的工作态度。龙哥看毕,慌忙将信扔进纸篓。不料被无类检举。主编大怒,以龙哥私自毁人信件罚没一月奖金。龙哥喟然叹息:"唉,真是'多余'!"

●日前,一位玩友来电话查询:"我已订一年杂志,为何到现在还未见杂志寄来的超任?"无类茫然问道:"何有此事?"曰:"电刑室手记明白说的。"无类怒斥:"如此弱智还要玩电子游戏,追星去吧!"



●杂志接到一木盒包裹,上有小红字曰:"特别警报,小心拆看!"众皆惊骇,不知里面藏有何物?老 D 颤抖曰:"莫非寄给克林顿之炸弹包裹?"主编强令无类拆看,无类喃喃曰:"都是单身,何必非我!"小心拆视,乃一玩友托杂志换卡,卡名:"炸弹人。"

●上海张一懿玩友来信叙述其购买"侍魂"的经过。一专卖店本来标价 235 元,一夜间忽稍加一笔改为 285 元。诘问 BOSS 何故,即拿出 95 年第一期指"游戏新闻眼"曰:"look,北京 590 元,上海才 half Money,何为贵?"张闻后几欲气昏。信末斥龙哥"真乃不仁不义之人。"主编令龙哥反省,龙哥检讨之第一句为:"宁可天下人负我,我不负天下人。"

●一玩友异想天开,建议主编大胆改革杂志,前 32 页为游戏攻略,为 3000 万电玩迷服务。将后 32 页全部改成"电刑室手记",嘉惠于十二亿人。让十二亿人皆知电玩之乐趣和博大,亦示电玩友"天下为公"的宽广胸怀。主编阅后,连说:"罪过,罪过!"

告　急

●**近来传达室老头脸色铁青。请不爱"面子",勇于自我牺牲精神之玩友选用美丽邮票,以便传达室里阴转晴,拜托了。**



横山光辉三国志·盘戏

类型 TAB	机种 SFC	厂商 ANGEL	容量 12M

桌棋类游戏以“大富翁”、“人生剧场”为代表，已被许多我族中人接受和喜爱。但谁能想到连三国志也被制成桌棋了呢？这就是全新的三国志·盘戏。人物形象取自横山光辉原作漫画，最多可四人同时进行，玩者要从当时的七位代表君主中选择喜爱的人物，借助掷点机在中华大地上展开建功立业之旅。











大贝兽物语

类型 RPG	机种 SFC
厂商 HUDSON	容量 24M

应该有许多朋友玩过 FC 的著名经典 RPG“贝兽物语”，时隔多年哈德森又在超任上推出了这一名作的续篇。主人公是一位少年，守护火之玉的勇者，游戏和前作相同，要从世界各处找到地、水、火、风的贝兽来加人队伍。主角因为是国王认可的勇者，所以一开始便有许多同伴可挑选，另外还会出现很多不能打仗但有各种能力的伙伴。

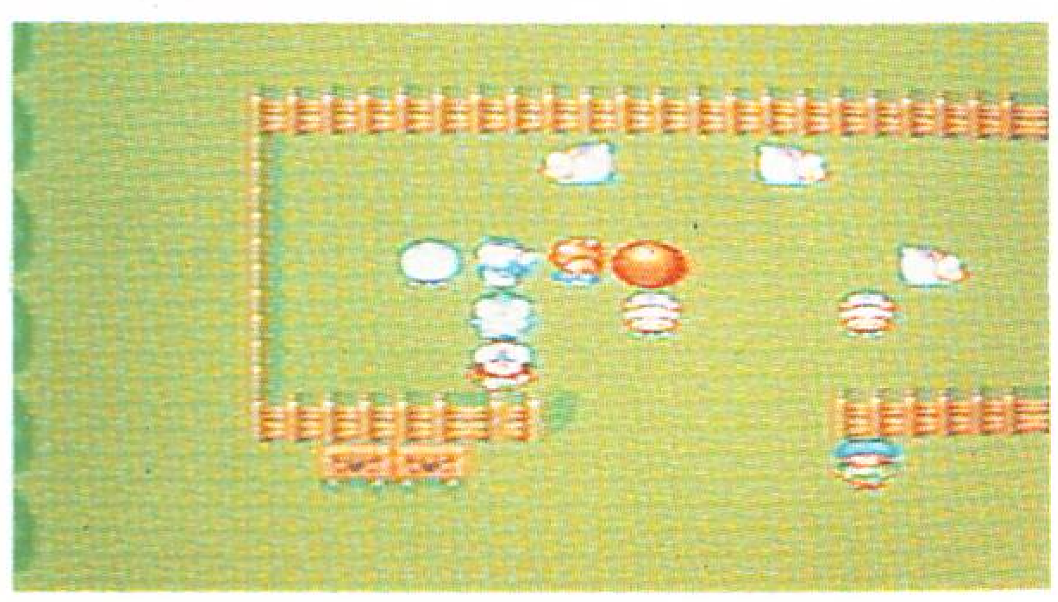













ISSN 1006-5032
9 771006 503000 03>

邮发代号/82—648　统一刊号/CN11—3505/TP　定价/4.50元